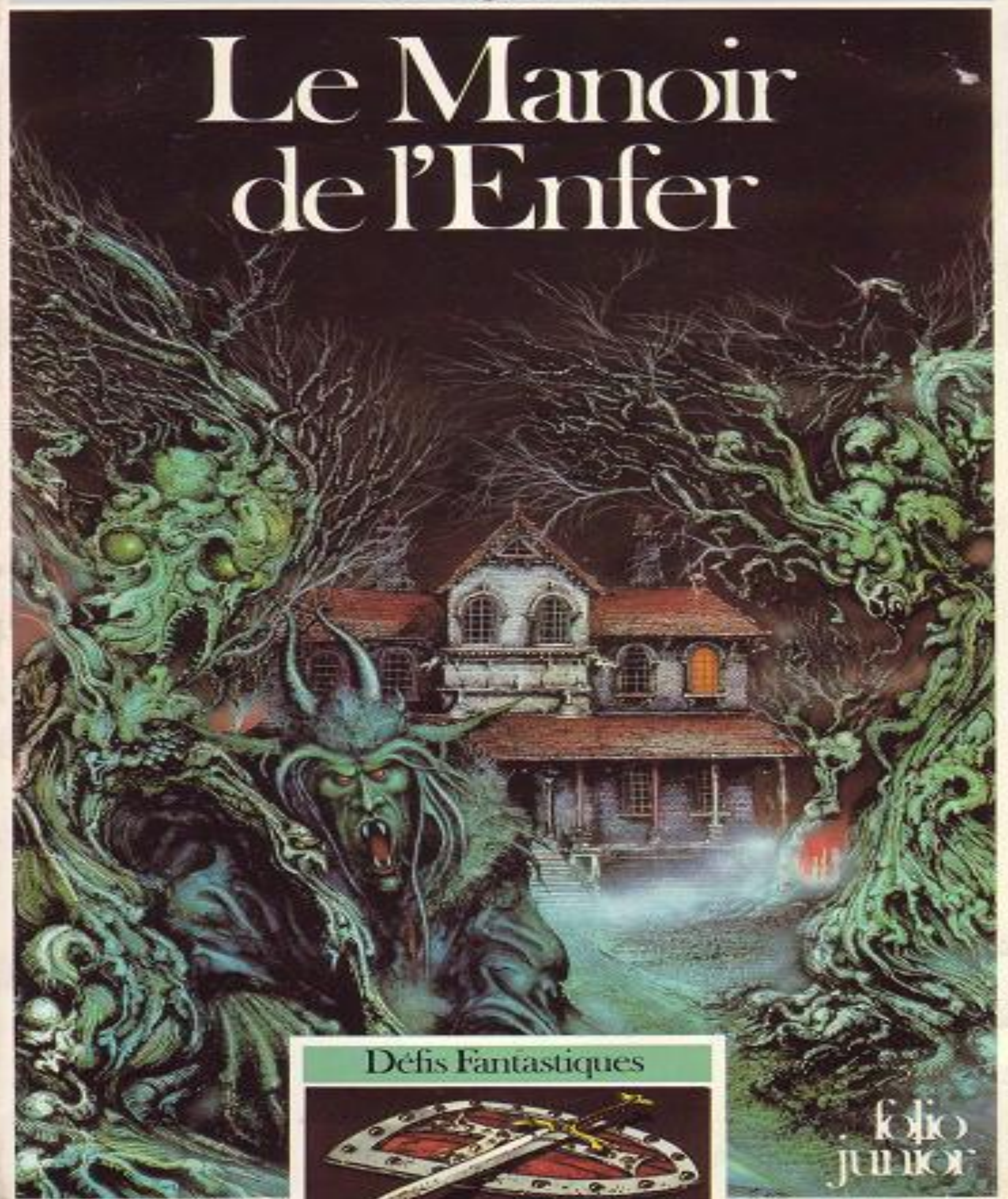
UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson



Steve Jackson

# Le Manoir de l'Enfer

Défis Fantastiques

*Traduit de l'anglais par Michel Zenon*

Illustrations de Tim Sell



Gallimard

# Comment survivre dans le Manoir de l'Enfer

Les règles du jeu du *Manoir de l'Enfer* diffèrent quelque peu de celles des autres *livres dont vous êtes le héros.* En effet, au début de cette aventure, vous n'aurez pas d'armes, vous n'aurez pas de provisions, et vous ne disposerez d'aucune potion. De plus, vous risquerez à tout moment de *mourir de peur.* Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer la bravoure, la chance, ainsi que l'esprit d'initiative qui sont les vôtres, en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous utiliserez pour noter les détails de cette aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

### Habileté, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILETÉ de la *Feuille d'Aventure,* après la mention : *Total de départ.* Comme vous ne disposerez d'aucune arme au début de cette aventure (mais vous aurez la possibilité d'en trouver par la suite) votre *Habileté de départ* sera inférieure à votre *Total de départ* (voir le paragraphe intitulé **Armes,** page 16).

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE.

Il existe également une case CHANCE. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petit dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ.* Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seront alors signalées sur une page particulière. Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement des armes les plus diverses et votre adresse au combat en général ; plus ils

sont élevés, mieux c'est. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

## Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon — ou si vous décidez de toute façon de combattre —, il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre,* sur votre *Feuille d'Aventure.* Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque.*

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n°4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre — reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir page 17).

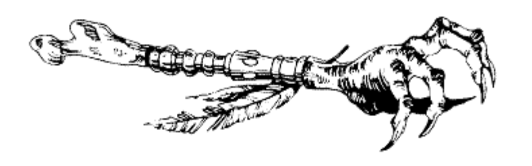
5. La créature vous a blessé ; vous ôtez alors 2 points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page 17).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage — voir page 17.)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

**Peur**

Au cours d'une aventure, vous ne pouvez survivre que si votre total d'ENDURANCE est supérieur a zéro. Dans *Le Manoir de l'Enfer,* vous devrez éviter, de plus, de *mourir de peur.* Jetez un dé, et ajoutez 6 au résultat obtenu. Le total vous indiquera la *Peur Maximale* que vous pourrez supporter. Inscrivez-le dans la case peur de la *Feuille d'Aventure.* Le *Total de Peur* représente le nombre de points de peur que vous pouvez accumuler avant de *mourir de peur.* Au début de cette aventure, votre *Total de peur* est égal à zéro. Mais au long des pages qui vont suivre, vous allez être confronté à certaines situations où il vous sera dit : « Ajoutez 1, 2, etc. points à votre *Total de Peur.* » Vous modifierez alors ce *total* en fonction des instructions qui vous auront été données. Si, à un moment ou un autre, votre *Total de Peur* vient à égaler votre *Peur Maximale*, vous *mourrez de peur* et votre aventure sera alors terminée. Notez bien que la PEUR se calcule d'une façon inverse de I'ENDURANCE, l'HABILETÉ et la CHANCE au départ, votre *Total de Peur* est égal à zéro, et il *augmente* au fur et à mesure du déroulement du jeu, alors que dans le même temps les autres totaux *diminuent.*



**Fuite**

A certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez (vous ôterez alors 2 points à votre ENDURANCE). C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir ci-dessous). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

**Combat avec plus d'une Créature**

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

## Armes

Comme dans les autres *livres dont vous êtes le héros,* votre HABILETÉ reflète votre capacité à manier une arme. Cependant, au début de cette aventure qui va vous mener dans le Manoir de l'Enfer, vous ne disposerez d'aucune arme. Aussi, avant de commencer le jeu, vous devrez soustraire 3 points de votre *Total d'habileté.*

Notez le chiffre obtenu dans la case HABILETÉ de la *Feuille d'Aventure* à la rubrique intitulée *Habileté de Départ.* Mais ne modifiez pas votre *Total d'habileté*, car il vous indiquera toujours l'HABILETÉ maximale qui est la vôtre, et vous sera nécessaire dans diverses circonstances qui vous seront précisées au cours du jeu. Si vous trouvez une ARME (ce mot sera alors imprimé en lettres capitales) au cours de votre aventure, il vous sera indiqué de combien de points cette ARME augmentera votre HABILETÉ: vous ajouterez ces points à votre *Habileté de Départ*, et non à votre *Total d'habileté*.

## Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la chance comporte de grands risques ! Et, si vous êtes *malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses.

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si le chiffre est *supérieur* à vos points de CHANCE, vous êtes *malchanceux* et vous serez pénalisé.

Cette règle s'intitule : *tentez votre Chance.* Chaque fois que vous *Tenterez votre chance,* il vous faudra ôter 1 point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fierez à votre chance, plus vous courrez de risques.

### *Utilisation de la chance dans les Combats*

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *chanceux* ou *malchanceux.* Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux,* vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'ENDURANCE de la créature. Si vous êtes *malchanceux,* cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point.)

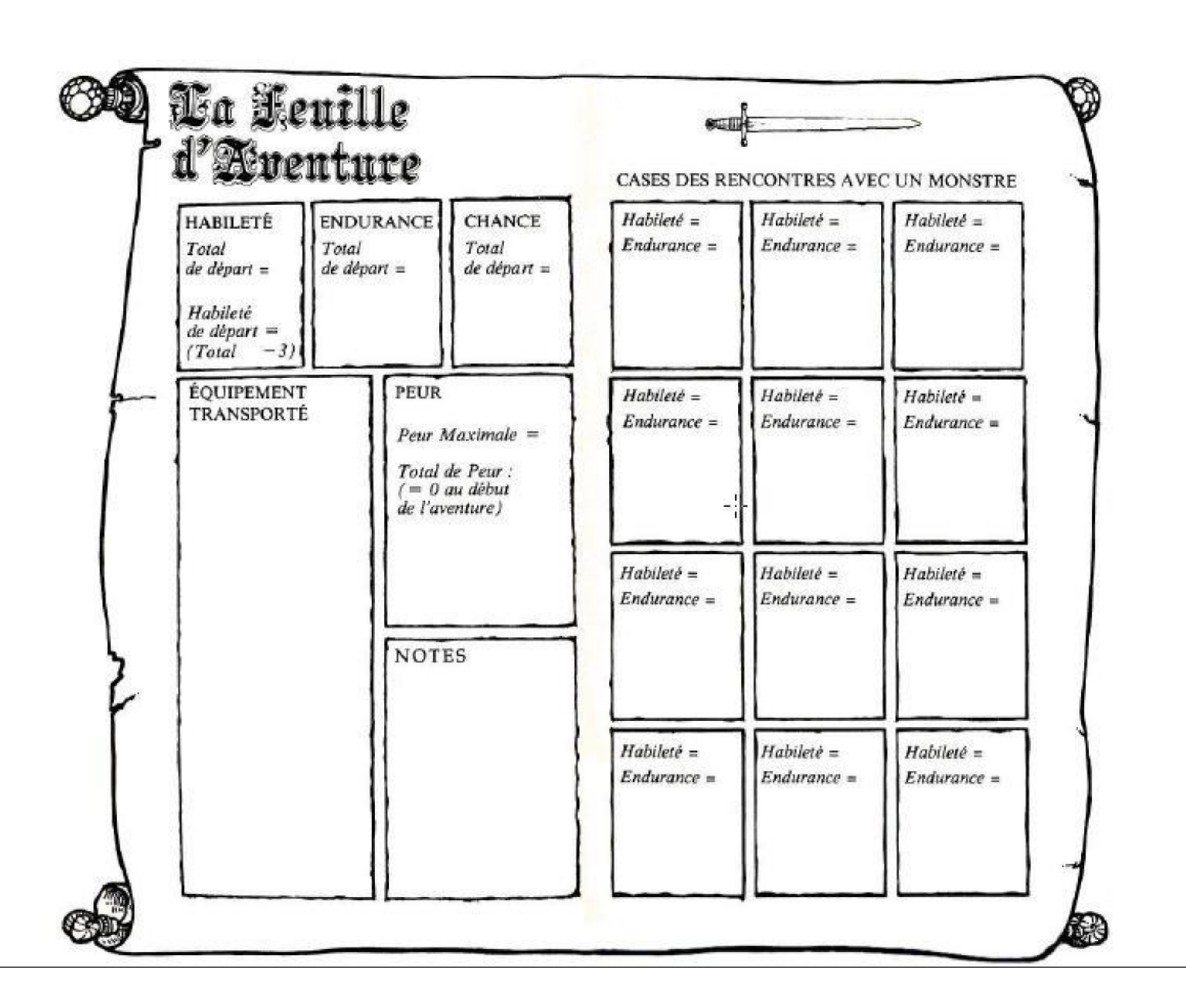
Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *chanceux,* vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *tentez votre Chance.*

## Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance, votre Chance et votre Peur

Vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE peuvent changer au cours de votre aventure. Votre HABILETÉ augmentera (ou plus exactement votre *Habileté de Départ),* si vous trouvez une ARME. Votre ENDURANCE diminuera lorsque vous combattrez les créatures du Manoir, mais pourra augmenter si vous trouvez des provisions ou si vous avez la possibilité de vous reposer (ces deux derniers cas vous seront alors indiqués,). Votre CHANCE diminuera également puisque, vous perdez 1 point chaque fois que vous *tentez votre Chance.* Mais elle augmentera au cours de rencontres favorables, ou lors de la découverte d'objets utiles à la poursuite de votre aventure. Quant à votre PEUR, elle augmentera tout au long du jeu, puisque vous devrez ajouter des points à votre *Total de départ* chaque fois que vous serez terrorisé. Cependant, dans des circonstances particulières (par exemple lorsqu'il vous sera possible de vous reposer), qui vous seront indiquées dans le texte, vous pourrez déduire des points de votre total de peur.

Souvenez-vous enfin que vos points d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE ne peuvent jamais excéder leur niveau de départ, et ce, quels que soient les points supplémentaires que vous pouvez obtenir. De même, votre *Total de Départ* de PEUR ne peut en aucun cas être négatif.



La Feuille d'Aventure
CASES DES RENCONTRES AVEC UN MONSTRE
HABILETÉ
Total de départ =
Habileté de départ = (Total −3)
ENDURANCE
Total de départ =
CHANCE
Total de départ =
ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ
PEUR
Peur Maximale =
Total de Peur : (= 0 au début de l'aventure)
NOTES
Habileté =
Endurance =

# Indications sur le jeu

Il y a un bon chemin qui vous mènera au Maître du Manoir et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Notez bien toutes les recommandations qui vous seront faites, tous les messages qui vous seront adressés, tous les numéros de référence qui vous seront donnés. Et prenez garde ! car certaines pièces recèlent des pièges mortels, et d'autres sont des chambres de torture.

Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.

Puissent les forces du bien vous accompagner dans le Manoir de l'Enfer !

# Une Tempête Infernale

La pluie qui s'est mise à tomber ruisselle sur votre pare-brise, et même en tendant la tête au-dessus du volant, vous ne distinguez plus qu'une muraille d'eau devant vous. C'est en vain que les essuie-glaces poursuivent leur combat incessant car la pluie redouble de violence. Vous êtes obligé de ralentir ; vos phares luttent pour éclairer la route.

Vous envoyez à tous les diables le vieil homme aux cheveux blancs qui vous a expédié dans ce chemin défoncé. Il avait probablement voulu dire de tourner à gauche au deuxième croisement, à moins que ce ne soit à droite... Le vieil idiot ! Peut-être tout simplement s'est-il moqué de vous ? Et d'ailleurs n'avez-vous pas remarqué une lueur malveillante, sinistre même, dans son regard ?

Allons donc ! Vous avez tout simplement tourné au mauvais moment, et cet effroyable orage vous a surpris dans la nuit. La pluie va certainement cesser bientôt... Il n'est pas possible qu'un tel déluge puisse durer bien longtemps encore.

Et alors vous pourrez... ATTENTION ! ! ! Vous donnez un violent coup de volant à gauche pour éviter une silhouette qui, venue de nulle part, a surgi dans le faisceau de vos phares. La voiture bondit et rebondit sur les pierres et dans les ornières du chemin, avant de terminer sa course dans un fossé...

Vous reprenez vos esprits. Vous n'êtes pas blessé, mais vous êtes totalement hébété. Alors, vous vous rappelez : *le corps !* Vous avez percuté la silhouette qui est apparue devant vous : il n'était pas possible de l'éviter. Vous jaillissez hors de la voiture, priant le ciel pour qu'il soit encore en vie.

Vos vêtements sont vite détrempés comme vous revenez en boitant sur le chemin. Il est difficile de distinguer quelque chose dans l'obscurité. *Mais il n'y a pas trace d'un corps.*

Vous réfléchissez. Après tout, êtes-vous bien certain d'avoir aperçu quelqu'un? N'était-ce pas tout simplement un jeu de lumière? Mais non : vous vous rappelez les bras tendus juste devant votre voiture et le visage déformé par la terreur.

Le *visage!* Il avait quelque chose de familier. Vous le connaissez... c'était celui d'un vieil homme aux cheveux blancs... Non, ce n'est pas possible ! Votre cœur cogne dans votre poitrine et, en frissonnant de peur, vous regagnez votre voiture. Vous vous installez au volant et vous tournez violemment la clé de contact : le moteur toussote, s'étouffe puis cale. Vous tournez la clé à nouveau ; mais cette fois, le moteur ne répond plus que par un léger tressautement. Vous vous cramponnez au volant et vous le secouez avec la force du désespoir comme si vous vouliez communiquer un peu de vie au véhicule. Mais la batterie est morte. Votre voiture passera certainement la nuit dans le fossé.

La situation n'est pas brillante car vous ne pouvez rien faire sans votre voiture. Où trouver de l'aide ? Vous avez dépassé un garage à Mingleford, mais c'était à une trentaine de kilomètres de là. Comme pour répondre à votre inquiétude, une lumière apparaît au loin. Quelqu'un a allumé une lampe de chevet ! Quelle chance ! Voilà plus de vingt kilomètres que vous n'avez vu aucune habitation, et vous êtes tombé en panne à proximité de la demeure de quelqu'un ! Vous boutonnez votre manteau et vous sortez de la voiture. Le bâtiment, une espèce de manoir, vous apparaît alors plus distinctement. Un peu plus en avant sur la gauche, à environ cinq minutes de marche, une allée y conduit. Le temps d'y parvenir vous serez trempé jusqu'aux os. Mais comment faire autrement pour appeler un garage? Vous ne pouvez vous permettre de ne pas être à votre rendez-vous demain matin. De toute façon, il vous sera certainement possible de vous sécher après avoir téléphoné. Vous claquez la porte de votre voiture, remontez le col de votre manteau, et vous vous dirigez vers la maison. Un éclair la fait complètement sortir de l'obscurité mais, préoccupé par la pluie, vous ne prêtez pas attention à l'avertissement qui vous est donné. Le manoir est vieux - très vieux - et il aurait grand besoin d'entretien. A travers la fenêtre, la lumière vacille. La lumière d'une bougie ou d'une lampe à huile, certainement, pas celle d'une ampoule électrique. Et vous n'avez pas remarqué un détail qui aurait pu encore vous faire rebrousser chemin : aucune ligne téléphonique n'arrive à la maison. Alors que vous gravissez les marches du perron, vous êtes loin, très loin d'imaginer le sort qui vous est réservé. Car la nuit qui commence s'inscrira pour toujours parmi les plus effroyables souvenirs de votre existence...

Et maintenant, tournez la page !

**1**

Vous grimpez les marches quatre à quatre et, arrivé devant la porte du Manoir, vous vous arrêtez un instant pour reprendre votre souffle. Bien que vous ayez couru tout le long du chemin, la pluie a transpercé vos vêtements, et vos pieds sont complètement trempés. A en juger par le nombre de flaques d'eau dans lesquelles vous avez pataugé, il en coûterait une véritable fortune pour remettre l'allée en état. Maintenant à l'abri du porche, vous secouez vos vêtements imbibés d'eau. La pluie tombe toujours à verse, mais il règne pourtant un étrange silence.



1 *La pluie tombe toujours à verse, mais il règne pourtant un étrange silence.*

Aucune lumière ne brille au rez-de-chaussée, et vous faites quelques pas en arrière pour essayer d'apercevoir la fenêtre qui avait attiré votre attention : les fenêtres du premier

étage sont plongées dans l'obscurité ; la lumière que vous aviez vue a disparu. L'endroit semble complètement désert. C'est alors que vous prenez conscience de l'heure : il est minuit moins cinq et tous les habitants de la maison dorment probablement. Une chouette hulule dans le lointain et un frisson vous parcourt l'échine. Vous commencez à éprouver quelque frayeur de la situation dans laquelle vous vous trouvez : égaré en pleine campagne, sur le seuil d'une vieille maison à moitié en ruine, et à l'allure inquiétante, et, sur le point de réveiller quiconque peut l'habiter... à minuit! Vous ne serez certainement pas accueilli à bras ouverts, mais si vous tenez à être présent à votre rendez-vous, demain matin, vous n'avez pas le choix : vous devez trouver un téléphone pour demander de l'aide.

Alors que vous vous tournez vers la porte d'entrée, vous remarquez une lueur sourde provenant du côté gauche du Manoir : une lampe vient d'être allumée. Quelqu'un est donc éveillé, et vous poussez un soupir de soulagement. Au milieu de la porte est fixé un marteau sculpté, et un cordon de sonnette pend à votre droite. Allez-vous frapper à l'aide du marteau (rendez-vous au **357**), tirer le cordon de sonnette (rendez-vous au **275** ), ou préférez-vous vous diriger vers la lumière en contournant le Manoir (rendez-vous au **289** )?

**2**

Vous pouvez maintenant vous rendre à la porte Shaitan qui se trouve sur votre droite, au bout du corridor (rendez-vous au **200** ), ou, en prenant à gauche, vous pouvez suivre le corridor qui tourne peu après sur la droite, et passe devant les portes Asmodeus et Eblis avant de rejoindre le balcon (rendez-vous au **272** ).

**3**

Vous saisissez la boîte et vous vous dirigez vers le miroir. Vous avancez la main et passez vos doigts à travers sa surface : il semble ne présenter aucun danger, et vous le traversez rapidement. Il était temps ! car, comme vous disparaissez, vous entendez la porte qui s'ouvre derrière vous. Vous vous retrouvez dans une petite pièce, et vous décidez d'ouvrir le coffret en cuir. A l'intérieur, vous trouvez une Clef en Or que vous glissez dans votre poche (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, rendez-vous au **160** .

**4**

« Un visiteur, hein ? Et que pensez-vous de notre labyrinthe, cher ami ? Est-il suffisamment intéressant pour vous ? Vous y passez de bons moments?.. Dans la cage ! » Le bourreau resserre alors ses doigts autour de vos poignets et vous entraîne vers le coin gauche de la pièce. « Vous allez pouvoir constater la qualité de notre hospitalité, l'ami. Quelle sorte de logement préférez-vous ? Désirez-vous passer le reste de vos jours accroupi ou debout ? » Et, heureux de sa macabre plaisanterie, il éclate d'un rire démoniaque qui résonne dans la cave. Qu'allez-vous répondre? Allez-vous choisir la cage haute (rendez-vous au **396** ) ou la petite cage (rendez-vous au **201** ) ?

**5**

De toute évidence, cette chambre a été préparée pour vous. La pièce n'est pas très grande, mais un large miroir a été disposé de telle sorte qu'elle paraît deux fois plus importante. Le lit est fait de draps d'une blancheur immaculée, et un feu accueillant brûle dans la cheminée. Le majordome vient de refermer la porte derrière lui, et vous vous approchez du feu sans savoir que penser. Jamais vous ne serez à l'heure à votre rendez-vous si vous ne quittez pas immédiatement ce lieu. Mais s'il est exact que le téléphone ne fonctionne pas, que faire d'autre sinon passer la nuit ici ?... Peut-être le plus sage est-il de pendre vos vêtements face au feu, et de vous mettre au lit (rendez-vous alors au **23** ). Mais si vous préférez ne pas rester dans cette chambre, rendez-vous au **59** .

**6**

La porte s'ouvre lentement, et vous vous aplatissez contre le mur. L'homme qui vient de pénétrer dans la pièce est trapu et de petite taille, et il semble, de plus, courbé en deux. A première vue, il ne porte pas d'arme. Il regarde autour de lui, et se gratte la tête d'un air perplexe, car il a entendu du bruit, et est surpris de ne pas en découvrir la cause. Allez-vous sortir de votre cachette pour lui adresser la parole (rendez-vous au **367** ), ou préférez-vous rester caché en espérant qu'il parte rapidement (rendez-vous au **25** )?

**7**

Lorsque vous pressez le bouton, aucun panneau ne se met à glisser, aucune entrée de passage secret ne se révèle, mais une sonnerie aiguë se déclenche et retentit à travers le Manoir. Vous vous prenez la tête à deux mains. Dans un instant, le Comte de Brume, ses serviteurs du diable et ses domestiques vous auront capturé. Et cette fois, vous n'aurez plus jamais l'occasion de vous échapper...



**8**

Vous vous installez dans un lourd fauteuil sculpté, et vous examinez les lieux. La salle dans laquelle vous vous trouvez est bien différente de ce que l'aspect extérieur du manoir vous avait fait imaginer. Elle est en effet décorée avec goût de riches tapisseries et d'élégants lambris de chêne, et est meublée d'une robuste table ainsi que de fauteuils datant certainement du XVIe siècle. De plus, de nombreux portraits sont accrochés aux

murs. Allez-vous attendre l'arrivée de votre hôte (rendez-vous au **277** ), vous intéresser aux portraits (rendez-vous au **304** ), ou vous mettre à la recherche d'un téléphone (rendez-vous au **238** )?

**9**

Vous allez combattre les ESPRITS DU FEU, et vous les affronterez chacun à leur tour :

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|---|---|---|
| Premier ESPRIT DU FEU | 7 | 4 |
| Deuxième ESPRIT DU FEU | 7 | 3 |

A chaque blessure qu'ils vous infligeront, vous risquerez en plus de vous faire brûler. Pour chaque blessure, vous devrez donc déduire 3 points de votre total d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels ; mais vous pouvez aussi *tenter votre Chance* chaque fois que vous aurez été blessé. Si vous êtes chanceux, vous vous êtes reculé suffisamment vite et vous n'êtes pas brûlé (vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE). En revanche, si vous êtes Malchanceux, vous perdez 4 points d'ENDURANCE (au lieu de 3). Vous pouvez également prendre la *Fuite* au cours du combat et vous rendre au **218** . Mais les Esprits du Feu vous infligeront alors une dernière blessure. Si vous préférez mener le combat à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **375** .

**10**

Vous introduisez la Clef en Or dans la serrure : elle tourne et la porte s'ouvre, révélant une pièce sombre. La poussière et les toiles d'araignées que vous apercevez vous font penser qu'on n'y vient pas très souvent, et que vous n'y découvririez certainement rien d'intéressant. Soudain, dans l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol, vous remarquez l'empreinte d'un pas, puis une autre... quelqu'un est passé par là récemment ! Les empreintes se dirigent vers la droite, en contournant la porte. Vous les suivez et, dans un creux du mur, devant lequel elles s'arrêtent, vous découvrez ce que le visiteur est venu cacher : une grosse Clef en Fonte. Vous la prenez pour l'examiner. Elle est lourde, grossièrement travaillée, et le nombre 27 est gravé en son milieu. Vous glissez la Clef dans votre poche (n'oubliez pas de noter cette découverte sur votre *Feuille d'Aventure*), et vous ajoutez 2 points à votre total de CHANCE. Il semble qu'il n'y ait rien d'autre d'intéressant ici, et vous quittez la pièce. Rendez-vous au **204** .

## 11

Alors que vous alliez refermer la porte derrière vous, vous entendez le bruit d'une autre porte qui s'ouvre. Quelqu'un vient ! Vous rentrez avec précipitation dans la pièce, en repoussant la porte aussi doucement que vous le pouvez. Dans l'obscurité, vous entendez l'autre porte se refermer également, puis tout redevient calme. Mais peut-être quelqu'un s'est-il tapi à proximité ? Rendez-vous au **385** .

## 12

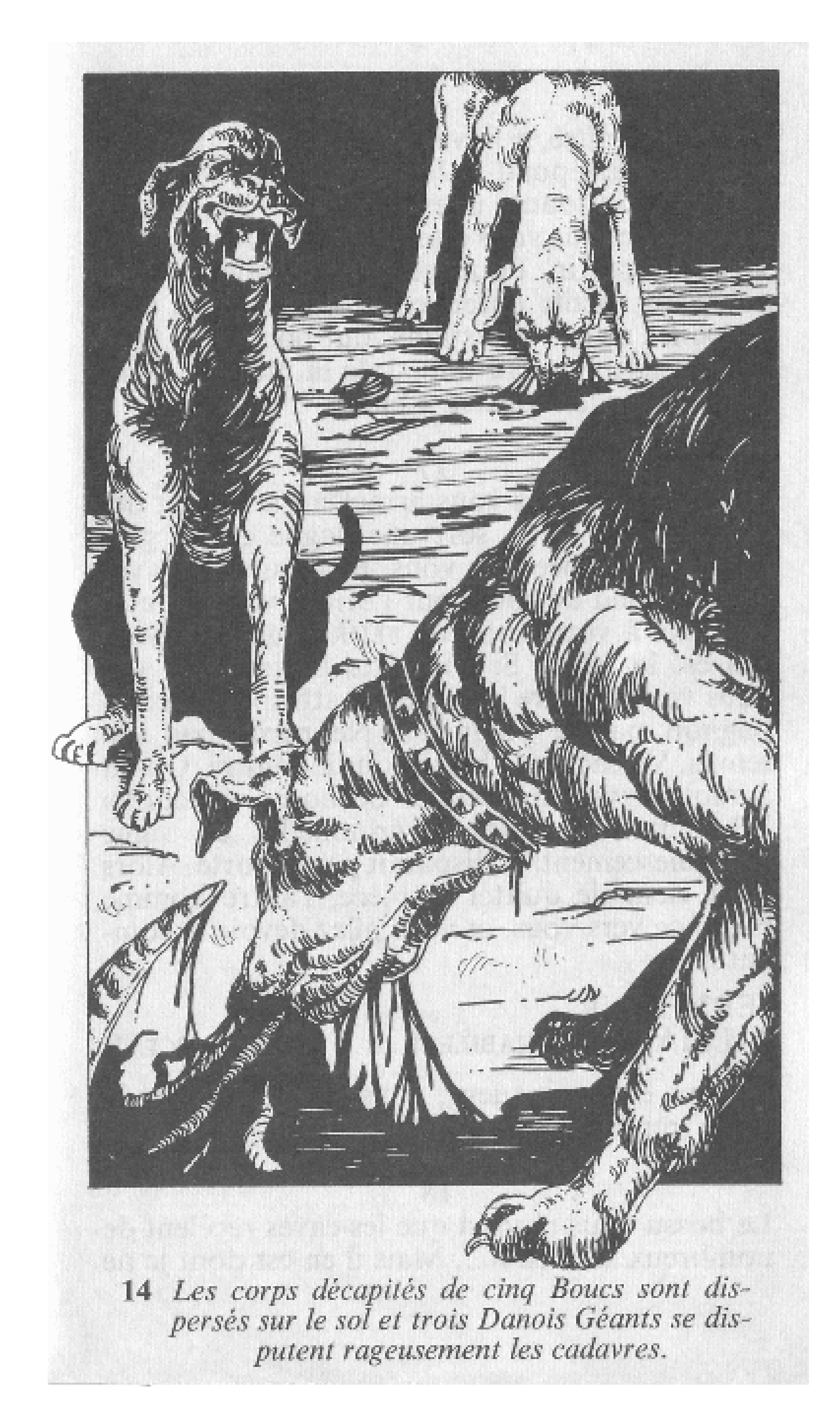
Vous examinez soigneusement le coffret, mais rien d'autre n'y est caché. Quant aux murs de la pièce, ils paraissent tous solides, à l'exception, peut-être, de celui qui se trouve à gauche de l'entrée secrète. En tapotant du doigt, vous le sondez, et vous localisez une autre porte secrète. Il vous est impossible cependant d'en trouver le système d'ouverture. Mais peut-être obéit-elle au même mot de passe ? Vous prononcez le mot et la porte s'ouvre lentement, révélant une nouvelle pièce que vous regardez, les yeux ronds : elle est en effet la réplique exacte de celle dans laquelle vous vous trouvez ! Elle est totalement vide, excepté une table sur laquelle est posé un coffret. Extraordinaire ! Voulez-vous pénétrer à l'intérieur de cette pièce (rendez-vous au **133** ), ou préférez-vous ne pas vous y intéresser et regagner l'escalier (rendez-vous au **293** ) ?

## 13

Vous pénétrez dans la pièce, et vous refermez la porte derrière vous. En constatant que vous êtes seul, vous poussez un soupir de soulagement, et vous vous adossez contre la porte pour reprendre votre souffle. Allez-vous en profiter pour vous reposer un peu (rendez-vous au **372** ), ou allez-vous vous diriger vers la fenêtre qui vous fait face, dans l'espoir de trouver un moyen de vous échapper (rendez-vous au **107** ) ?

## 14

L'odeur abominable qui règne dans la pièce vous soulève le cœur, et vous cloue sur place. La pièce elle-même, taillée dans le roc, n'a rien de particulièrement remarquable. Mais les corps décapités de cinq boucs sont dispersés sur le sol et trois DANOIS GÉANTS se disputent rageusement les cadavres.



**14** *Les corps décapités de cinq Boucs sont dispersés sur le sol et trois Danois Géants se disputent rageusement les cadavres.*

A votre arrivée, ils se tournent vers vous, furieux d'avoir été interrompus dans leur festin. Leurs gueules écument et ils grognent avec hargne. L'un des molosses bondit sur vous, et vous devez le combattre.

DANOIS
GÉANT HABILETÉ: 7 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **94** .

**15**

La porte est verrouillée. Si vous avez une clef, rendez-vous au **212** . Si vous n'en possédez pas, rendez-vous au **47** .

**16**

« Un ami du Maître, bougonne le bourreau. Je ne vous ai jamais vu auparavant et pourtant je connais tous les amis du Maître. » Vous lui expliquez que vous êtes un nouveau venu dans la maison et que c'est la raison pour laquelle vous vous êtes égaré. Bien que le bourreau ne soit pas très convaincu par votre histoire, il ne peut prendre le risque de créer du tort à l'un des amis du Maître. « Je vais vous dire ce que nous allons faire, répond-il. Je ne vous crois pas, mais je vais vous donner une chance. Si vous pouvez me prouver que vous dites la vérité, alors je vous laisserai partir. Pour cela, vous allez devoir subir une petite épreuve. Attachez notre ami, garçons ! » Les assistants du bourreau vous conduisent alors au milieu de la pièce, et vous ligotent sur le chevalet. Rendez-vous au **381** .

**17**

Les deux hommes vous arrachent le coffret des mains. L'un d'eux sort une dague et, en grognant, il s'élance vers vous. Bien que vous ayez fait un bond de côté pour l'éviter, vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR pour la frayeur qui est la vôtre. Si vous êtes toujours en vie, vous voyez l'autre homme qui attrape son compagnon par le poignet. « Ne perds pas ton temps. Va cacher la boîte pour le Maître. Quant à moi, je vais m'occuper de notre visiteur ! » L'homme à la dague grommelle en signe d'acquiescement, et disparaît par la porte. Alors qu'il vient de quitter la pièce, l'autre homme s'avance vers vous, et vous allez devoir le combattre.

```
SERVITEUR
DU MAITRE    HABILETÉ : 8       ENDURANCE : 9
```

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez quitter la pièce (rendez-vous au **131** ).

**18**

Le bossu vous répond que les caves recèlent de nombreux secrets. « ... Mais il en est dont je ne peux parler, car ils sont plus importants que mon existence même. Si je le faisais, le Maître me punirait... et je n'aimerais vraiment pas cela ! » Sa réponse ne fait qu'exciter votre curiosité, mais il n'ajoute pas un mot de plus. Si vous avez du cognac, vous pouvez lui en offrir un peu (rendez-vous au **93** ) ; si vous avez une arme, vous pouvez la saisir pour essayer d'effrayer le Bossu (rendez-vous au **191** ). Mais si vous ne possédez rien de cela, rendez-vous au **347** .

**19**

La vieille femme vous maudit, tandis que vous explorez la chambre. Vous reconnaissez la plupart des plantes qui encombrent la pièce, car elles sont d'espèces communes. Mais, alors que vous vous approchez d'un jardinet de plantes aromatiques posé devant la fenêtre, les hurlements de la vieille femme s'amplifient ; et une idée vous vient subitement à l'esprit. Vous vous tournez vers elle, et vous la menacez de tout détruire si elle ne vous donne pas les renseignements que vous recherchez. En frémissant à la pensée que vous pourriez causer un dommage à ce qu'elle aime le plus au monde, elle accepte le marché. Qu'allez-vous lui demander ?

Où se trouve l'homme en gris ? Rendez-vous au **388**
Des détails sur les chambres secrètes du Manoir ? Rendez-vous au **321**
Quelle est la fête qui doit avoir lieu cette nuit ? Rendez-vous au **283**

**20**

Voyant ses esclaves sans vie sur le sol, le Vampire se redresse, bien décidé à en finir avec vous. Vite, vous tendez la Gousse d'Ail, et il s'immobilise. Mais que pouvez-vous faire maintenant ? Allez-vous ouvrir l'autre porte (rendez-vous au **270** ), ou reculer jusqu'à la porte par laquelle vous êtes arrivé (rendez-vous au **90** ) ?

**21**

Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au **259** ), ou celle de droite (rendez-vous au **118** )?

**22**

« Mensonges ! hurle-t-il en réponse à vos explications. Vous êtes semblable à tous les autres, et je vais vous faire disparaître. » Joignant le geste à la parole, il se précipite vers vous. Rendez-vous au **271** .



**23**

Le lit est tiède et confortable, et bientôt vous vous endormez. Mais des pensées étranges et inquiétantes vous traversent l'esprit et vous vous redressez subitement, inondé d'une sueur glacée. Un bruit vous a réveillé : le bruit de la porte qui se refermait. Avec inquiétude vous regardez autour de vous, et vos yeux se portent enfin sur un verre empli d'un liquide limpide, qui a été posé près de votre lit. *On vous a apporté une tisane !* Vous

bondissez hors du lit et vous vous précipitez sur la porte. Elle est fermée à clef ! Allez-vous boire ce liquide (rendez-vous au **45** ), ou allez-vous essayer d'enfoncer la porte (rendez-vous au **128** ) ?

**24**

La porte s'ouvre, et vous vous retrouvez dans une petite pièce, dans laquelle vous apercevez une nouvelle porte. Face à vous, un phénomène étrange attire votre attention : un voile léger et miroitant semble collé au mur, comme un rideau d'eau scintillante. Intrigué, vous vous avancez avec précaution et vous tendez la main pour le toucher. Vous êtes alors stupéfait de voir vos doigts pénétrer dans cette espèce de brume ! En faisant appel à tout votre courage, vous y plongez la tête qui surgit à travers un grand miroir qui occupe tout un mur d'une pièce contiguë. Sur le mur opposé, une fresque représente un paysage de campagne et, au milieu de la pièce — probablement une salle de réception — est disposée une table entourée de six chaises. Un bruit de voix provenant de l'autre côté d'une porte vous fait sursauter, et vous sortez prudemment votre tête du miroir. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez attendre que la voie soit libre pour traverser le miroir et pénétrer dans la salle de réception (rendez-vous au **349** ). Mais vous pouvez aussi essayer d'ouvrir la porte qui se trouve dans la pièce où vous vous trouvez (rendez-vous au **294** ), ou revenir à l'escalier (rendez-vous au **216** ).

**25**

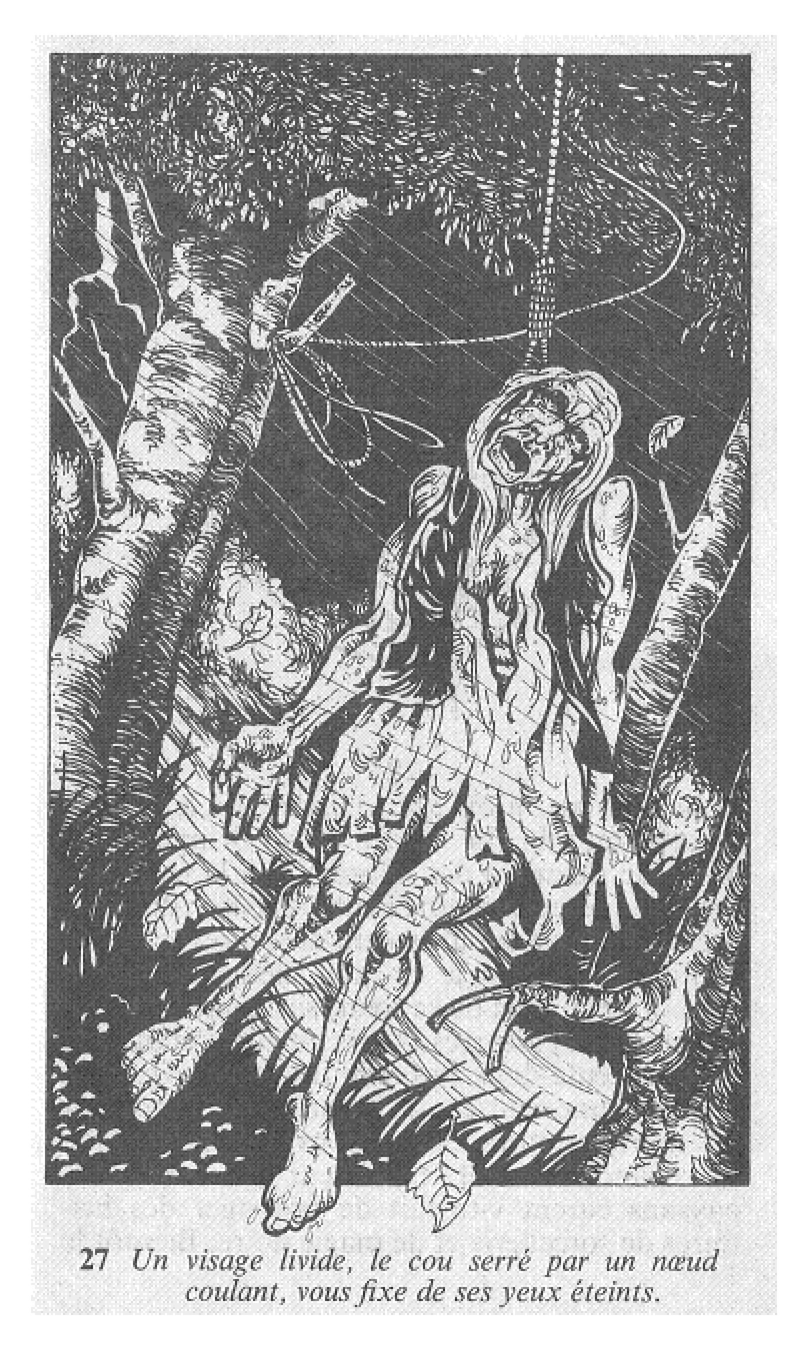
Le petit homme regarde une fois de plus autour de lui, hausse les épaules et finit par s'éloigner en refermant la porte. Vous êtes de nouveau seul. Après avoir attendu quelques instants, vous décidez de quitter la pièce. Rendez-vous au **116** .

**26**

Quelques mètres plus loin, sur la gauche, vous voyez une nouvelle porte sur laquelle le nom Méphisto est inscrit. Si vous voulez essayer d'ouvrir cette porte, rendez-vous au **298** . Sinon, vous poursuivez votre chemin vers les deux portes situées dans l'angle du balcon (rendez-vous au **287** ).

**27**

Vous écartez complètement les rideaux, et vous regardez au-dehors. Mais la lumière de la pièce vous empêche de distinguer quoi que ce soit, et vous tirez les rideaux derrière vous. Le nez collé à la vitre, vous écarquillez les yeux. Un grondement de tonnerre se fait entendre, et la pluie redouble de vigueur, formant comme un rideau devant vous. Un éclair illumine soudain la nuit, et une vision d'horreur vous apparaît qui vous fait pousser un hurlement. Là, dehors, à peu de distance de la fenêtre, un visage livide dégoulinant d'eau, se balance dans le vent ! un visage allongé, le cou serré par un nœud coulant, qui vous fixe de ses yeux éteints.



27 *Un visage livide, le cou serré par un nœud coulant, vous fixe de ses yeux éteints.*

Vous bondissez en arrière en refermant les rideaux pour ne plus voir cette vision d'enfer, dont le visage, pourtant, vous semble familier... *Le vieil homme du village !* Vous ajoutez 3 points à votre total de PEUR. Si vous êtes toujours en vie, vous pouvez vous allonger sur le lit pour y passer la nuit (rendez-vous au **231**), ou vous précipiter hors de la pièce pour regagner le balcon (rendez-vous au **121**).

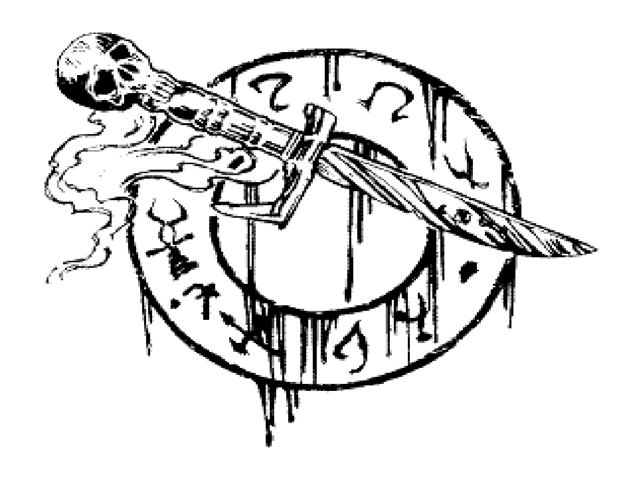
**28**

Vous apprenez alors que le Comte est le dernier descendant de la lignée des Brume. Son domaine s'étend à des kilomètres à la ronde. A une époque, ce domaine était prospère : de nombreux métayers le cultivaient et son revenu était confortable, jusqu'à ce jour néfaste

qui fut témoin de la mort de sa sœur, survenue dans des circonstances bizarres. Alors qu'elle n'était âgée que de trente-deux ans, elle fut retrouvée, sans vie, dans une clairière de la forêt, le cou portant des marques étranges. La nouvelle de ce drame se répandit vite et, dans leur ignorance, les paysans eurent vite fait de propager des histoires de sorcellerie et de magie noire. Bientôt le Manoir devint un lieu maudit. Tout cela était à mettre au compte de la superstition et de la stupidité, bien entendu, mais pourtant, peu à peu, les fermiers désertèrent le domaine.

Le repas est depuis longtemps terminé lorsque le Comte achève son récit. Franklin vous propose maintenant des fruits, du fromage, et du café accompagné de cognac. Allez-vous choisir :

Un fruit, du café et du cognac ?  Rendez-vous au  **224**
Du fromage, du café et du cognac ?  Rendez-vous au  **74**
Un fromage et du café ?  Rendez-vous au  **319**



**29**

La Goule s'écroule sur le sol en entraînant dans sa chute une batterie de casseroles qui rebondissent dans un vacarme assourdissant ! Et vous craignez d'avoir attiré l'attention de quelqu'un. Rendez-vous au  **254** .

**30**

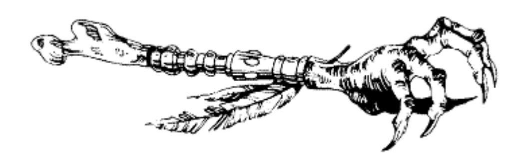
Préparez-vous à combattre le COMTE DE BRUME. Si le Poignard Malais est en votre possession, vous ajoutez 3 points à votre total d'HABILETÉ.

```
LE COMTE
DE BRUME    HABILETÉ: 9  ENDURANCE: 10
```

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au  **288** .

**31**

Comme vous vous précipitez vers la porte, vous glissez sur une flaque de sang, et vous tombez à terre. Les chiens bondissent sur vous, et vous allez devoir les combattre. Rendez-vous au **78** . Mais, puisque vous êtes désavantagé par votre position, vous devrez déduire 2 points de votre Force d'Attaque, pendant les quatre premiers Assauts.



**32**

Vous saisissez votre arme et vous vous avancez. L'homme fait un bond en l'apercevant, mais vous le serrez de près. Comme vous vous préparez à l'attaquer, un sourire rusé apparaît sur son visage. Rendez-vous au **326** .

**33**

Vous faites quelques pas jusqu'à une porte sur laquelle est inscrit Azazel. Vous pouvez essayer de l'ouvrir (rendez-vous au **358** ), mais vous pouvez également poursuivre votre chemin le long du balcon qui tourne bientôt sur la gauche (rendez-vous au **229** ).

**34**

Avez-vous été persuasif? Pour le savoir, jetez deux dés. Si le nombre que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **177** . Si, en revanche, ce nombre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **22** .

**35**

Vos yeux s'illuminent lorsque le couvercle s'ouvre. La boîte est tapissée de velours rouge et, posée en son milieu, se trouve une dague au manche incrusté de perles. Sa lame courbe et étincelante est aiguisée comme un rasoir. A l'intérieur du couvercle de la boîte, vous pouvez lire l'inscription suivante :

*Poignard Malais*

*Une arme façonnée pour le plaisir et la plus grande gloire des Démons de l'Enfer, nos seuls Maîtres. Seuls les initiés peuvent l'utiliser. Ne jamais le manier en présence des Maîtres.*

Vous saisissez le Kriss avec un certain respect, et vous le tournez lentement dans vos mains avant de le glisser dans votre poche. Pour cette trouvaille (que vous n'oubliez pas d'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*), vous gagnez 3 points de CHANCE. Qu'allez-vous

faire à présent ? Allez-vous reprendre le chemin qui vous a mené en ce lieu et remonter l'escalier jusqu'au rez-de-chaussée (rendez-vous au **293** ), ou préférez-vous vous attarder dans la pièce pour la fouiller soigneusement (rendez-vous au **12** ) ?

**36**

Vous pouvez maintenant quitter l'office. Voulez-vous ouvrir la porte qui vous fait face (rendez-vous au **305** ), ou préférez-vous revenir sur vos pas le long du couloir (rendez-vous au **366** )?

**37**

Une plaquette fixée sous le tableau vous indique que vous vous tenez devant le Duc de Brewster (1763-1828). Un personnage d'une élégance raffinée ! Mais soudain vous faites un bond en arrière : vous pourriez jurer que les yeux du Duc ont *bougé !* Très vite, vous avez la confirmation de votre doute : les yeux du portrait bougent, et cherchent à attirer votre attention sur l'une des portes du hall. Mais que vous arrive-t-il ? Votre voiture tombe en panne en pleine campagne, puis vous vous retrouvez dans une maison à moitié abandonnée et pourtant luxueuse, dont les tableaux s'animent... Allez-vous regagner votre fauteuil en attendant l'arrivée du Comte (rendez-vous au **277** ), ou allez-vous vous diriger vers la porte que vous a indiquée le portrait (rendez-vous au **391** ) ? Mais vous pouvez également vous intéresser à un autre portrait (rendez-vous au **250** ).

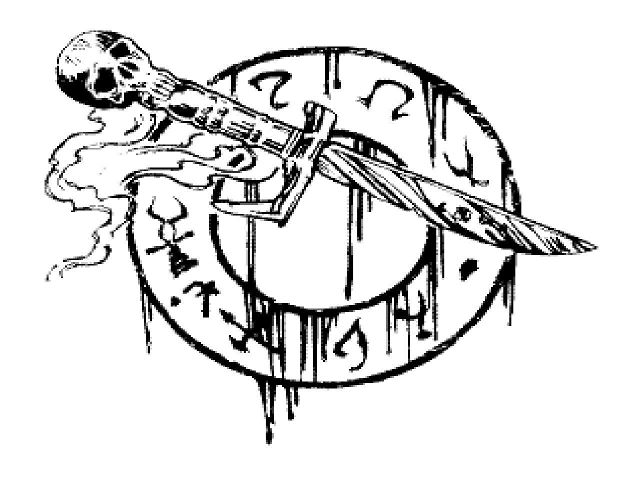
**38**

B est la première lettre choisie par Orville. Ecrivez vite un mot commençant par cette lettre, sinon déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE, car Dirk tourne la roue ! Rendez-vous au **352** .



**39**

Avec un effort surhumain, vous échappez au pouvoir hypnotique de l'œil, et vous refermez le livre. Après l'avoir replacé sur l'étagère, vous vous frottez les yeux : bien qu'un peu étourdi, vous êtes sain et sauf. Mais vous décidez de quitter cette pièce sans tarder. Rendez-vous au **54** .



**40**

La boîte laisse échapper un léger cliquetis lorsque vous la saisissez : quelque chose se trouve à l'intérieur ! Vous faites sauter la serrure, vous ouvrez le couvercle, et vous découvrez une petite clef que vous introduisez dans la serrure de la porte. La clef tourne : vous êtes libre ! Vous vous retrouvez dans le coin du balcon. Sur votre gauche, se trouve une porte sur laquelle ne figure aucune inscription, et vous apercevez devant vous l'escalier principal menant au rez-de-chaussée. Si vous voulez pénétrez dans la pièce située à votre gauche, rendez-vous au **86** . Si, en revanche, vous désirez gagner l'escalier, rendez-vous au **193** .

**41**

En commençant par le coin le plus éloigné de la pièce, vous ouvrez les placards. Le premier est une espèce de garde-robe : des robes et des chemisiers sont, en effet, pendus dedans. Vous ouvrez la deuxième porte, et la terreur que vous éprouvez alors vous fait bondir en arrière. Car dans ce placard, se tiennent deux SQUELETTES à demi vêtus de guenilles. Vous les avez certainement dérangés en ouvrant la porte, car vous les voyez reprendre vie, et avancer vers vous pour vous attaquer.



**41** *Vous voyez les deux Squelettes reprendre vie et s'avancer vers vous pour vous attaquer.*

Ajoutez 2 points à votre total de PEUR. Si vous êtes toujours vivant, il va vous falloir combattre ces deux Squelettes chacun à son tour.

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|---|---|---|
| Premier SQUELETTE | 6 | 6 |
| Deuxième SQUELETTE | 7 | 6 |

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez continuer à explorer la pièce (rendez-vous au **338** ), ou la quitter (rendez-vous au **243** ).

**42**

Le couloir se rétrécit au niveau de l'escalier, puis s'élargit de nouveau un peu plus loin, pour finalement aboutir à une bifurcation. Vous pouvez alors prendre le corridor qui se trouve à votre gauche (rendez-vous au **316** ), ou vous engager dans le corridor qui s'ouvre vers votre droite : vous pourrez alors essayer d'ouvrir une porte, qui est située dans le mur de droite (rendez-vous au **217** ).

**43**

En commençant par le coin le plus éloigné de la pièce, vous ouvrez les placards. Le premier est une espèce de garde-robe : des robes et dès chemisiers sont en effet pendus dedans. Vous ouvrez la deuxième porte, et la terreur que vous éprouvez alors vous fait bondir en arrière. Car dans ce placard se tiennent deux SQUELETTES, à demi-vêtus de guenilles. Vous les avez certainement dérangés en ouvrant la porte car vous les voyez reprendre vie, et avancer vers vous pour vous attaquer ! Ajoutez 2 points à votre total de PEUR. Si vous êtes toujours vivant, il va vous falloir combattre ces deux Squelettes, chacun à son tour.

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|---|---|---|
| Premier SQUELETTE | 6 | 6 |
| Deuxième SQUELETTE | 7 | 6 |

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez terminer d'inspecter les placards avant de quitter la pièce. Rendez-vous au **368** .

**44**

La porte n'est pas verrouillée. Vous l'ouvrez prudemment, et vous passez la tête à l'intérieur de la pièce. Vous vous trouvez dans une sorte d'office. Sur les murs sont alignées des étagères couvertes de denrées de toute nature : pain, viandes et poissons séchés, fruits, fromages, vins rouges et blancs, gâteaux. Si vous désirez vous restaurer et gagner ainsi quelques points d'ENDURANCE, vous pouvez prendre l'une ou l'autre de ces denrées. Notez alors soigneusement celle que vous aurez choisie, et rendez-vous au **227** . Si vous préférez ne pas prendre le risque de manger ou boire quoi que ce soit, rendez-vous au **36** .

**45**

Le liquide est aussi sirupeux que de l'eau dans laquelle on aurait fait dissoudre beaucoup de sucre. Mais votre demi-sommeil vous a donné la bouche tellement sèche, que vous le buvez jusqu'a la dernière goutte. Vous vous remettez au lit en vous demandant qui a pu pénétrer dans la chambre. Sans doute Franklin, le majordome. Une bonne attention de sa part de vous apporter une tisane ! Mais pourquoi a-t-il fermé la porte à clef? Vous vous sentez si fatigué que vous vous pelotonnez dans votre lit. C'est alors que la tête commence à vous tourner, et que la pièce semble naviguer d'un mur sur l'autre. Même si dans le peu de conscience qui vous reste vous comprenez que vous avez été drogué, il est trop tard maintenant. Trop tard pour essayer de reprendre vos esprits. Rendez-vous au **173** .

**46**

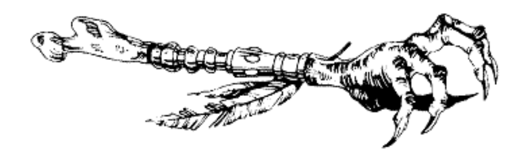
Avez-vous une Gousse d'Ail ? Si oui, rendez-vous au **361** . Si vous avez un Anneau d'Or serti de rubis, rendez-vous au **135** . Si vous possédez l'un et l'autre, vous pouvez choisir ce que vous désirez utiliser. Mais si vous n'avez ni l'un ni l'autre, saisissez-vous d'une arme, et rendez-vous au **32** .

**47**

Qu'allez-vous faire maintenant ? Allez-vous essayer d'ouvrir la porte Shaitan, au bout du corridor (rendez-vous au **200** ), la porte Mammon qui se trouve derrière vous (rendez-vous au **123** ), ou préférez-vous revenir sur vos pas et regagner le balcon (rendez-vous au **272** ) ?

**48**

Vous pénétrez dans la petite pièce. En jetant des regards inquiets autour de vous pour vous assurer qu'aucun danger ne vous menace, vous allez jusqu'à la table. Peut-être le coffret qui y est posé est-il celui que vous recherchez... De forme rectangulaire, il est fait d'un bois précieux incrusté de cuivre. Vous le saisissez, faites pivoter son crochet, et vous soulevez le couvercle. Rendez-vous au **35** .



**49**

Après quelques pas, vous apercevez deux portes qui se font face. Un peu plus loin, le corridor se termine sur une troisième porte. Allez-vous :

Vous diriger vers la porte du fond ? Rendez-vous au **195**

Essayer d'ouvrir la porte de gauche ? Rendez-vous au **307**

Essayer d'ouvrir la porte de droite ? Rendez-vous au **217**

**50**

En tâtonnant, votre main rencontre un morceau de bois. Vous le saisissez, et vous constatez qu'il s'agit d'une branche d'arbre de la taille d'une batte de base-ball. Si vous l'utilisez au cours d'un combat, elle vous servira d'ARME et vous ajouterez alors 3 points à votre total d'HABILETÉ (n'oubliez pas de noter cette Arme sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant vous pouvez reporter votre attention sur votre visiteur. Allez-vous l'attaquer sitôt qu'il ouvrira la porte (rendez-vous au **183** ), ou allez-vous dissimuler le bâton, et attendre de voir qui va se présenter (rendez-vous au **263** ) ?

**51**

Si vous désirez chercher d'éventuels passages secrets, rendez-vous au **276** . Sinon retournez au paragraphe d'où vous venez, et faites un nouveau choix.

**52**

Le Démon se précipite sur vous, griffes en avant, et vous agrippe le bras avec une telle force qu'il le brise. Vous hurlez en serrant votre bras blessé contre vous. Mais la douleur sera de courte durée, car vous ne pouvez plus rien faire pour vaincre cette créature d'un autre monde. Le combat — et votre vie — touche à sa fin...

**53**

Vous faites un bond de côté, mais vos réflexes ont été moins rapides que la chaise qui vous frappe en plein tibia. Vous ressentez une douleur aiguë qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE, et gagner 1 point de PEUR. Vous feriez mieux de quitter la pièce avant que l'ESPRIT FRAPPEUR qui l'occupe ne vous blesse plus sérieusement ! Rendez-vous au **2** .

**54**

Il y a deux portes dans la pièce. L'une d'elles permet de communiquer avec le salon, l'autre avec un couloir. Si vous êtes entré par la porte du salon, vous vous dirigez vers la porte du couloir (rendez-vous au **247** ). Si vous êtes entré par la porte du couloir, vous choisissez l'autre porte (rendez-vous au **353** ).

**55**

« Cette nuit ? dit-elle dans une espèce de croassement. Voyons voir... Ah oui ! La cérémonie ! Cette nuit, Frère Faba'ch — à moins que ce ne soit Meyna'ch, je ne sais plus, va recevoir la bénédiction du Maître. Si j'étais à votre place, je n'irais pas y fourrer mon nez ! Ils n'aiment pas les curieux. » Elle toussote et ses yeux se ferment comme si le fait de vous parler l'avait totalement épuisée. Vous décidez alors de la laisser en paix et, tout en réfléchissant à ce qu'elle vient de vous apprendre, vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au **159** .

**56**



**56** *Vous constatez que l'homme n'est pas plié en deux : vous avez affaire à un Bossu.*

Alors que le combat vient de s'engager, vous constatez que l'homme n'est pas plié en deux. Vous avez affaire à un BOSSU.

BOSSU HABILETÉ: 7 ENDURANCE : 7

Après trois Assauts, rendez-vous au **72** .

**57**

« Allons, allons, Orville. Une autre lettre ! » Orville réfléchit, et cette fois, il annonce la lettre K. Écrivez vite un mot, ou déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Rendez-vous au **333** .

**58**

Le couloir s'élargit, et vous continuez à le parcourir jusqu'à ce que vous aperceviez deux portes qui se font face. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de droite (rendez-vous au **118** ), ou la porte de gauche (rendez-vous au **323** ) ?

**59**

La porte est fermée à clef! Votre hôte préfère certainement ne pas vous voir rôder dans le manoir... Allez-vous essayer d'enfoncer cette porte (rendez-vous au **79** ), vous mettre au lit (rendez-vous au **23** ), ou préférez-vous souffler la bougie, et attendre dans l'obscurité qu'un événement quelconque se produise (rendez-vous au **63** )?

**60**

Il semble qu'il n'y ait pas d'autre moyen de sortir de ce passage. Même le panneau par lequel vous êtes arrivé s'est refermé. Sur le mur, vous remarquez cependant un bouton de sonnette. Et, en espérant qu'il vous permettra de trouver une autre issue, vous le pressez. Rendez-vous au **7** .

**61**

Rien n'attire votre attention sous l'escalier, bien qu'il semble que quelques briques du mur aient été remplacées récemment. Vous pouvez maintenant explorer le coin des Chauves-Souris (rendez-vous au **165** ), vous tourner vers le mur du fond (rendez-vous au **356** ), ou gravir les escaliers (rendez-vous au **293** ).

**62**

La bibliothèque renferme de nombreux livres de grande valeur, et des sortes de grimoires à l'aspect inquiétant rédigés en des langues inconnues. De toute évidence, le Comte de Brume possède une remarquable collection d'ouvrages consacrés à la magie noire et à l'hypnotisme. Désirez-vous feuilleter l'un de ces livres ? Vous pouvez choisir un volume traitant de magie noire (rendez-vous au **156** ), ou d'hypnotisme (rendez-vous au **384** ).



**63**

Vous attendez dans l'obscurité. Le Manoir est totalement silencieux, et vous n'entendez que le bruit de la pluie contre la vitre. Combien de temps allez-vous devoir attendre, avant que quelqu'un apparaisse ? la nuit entière ? La pensée de rester toute la nuit dans l'obscurité vous met quelque peu mal à l'aise, et vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Soudain, vous entendez un bruit de pas traînants qui se rapproche de la porte. Rendez-vous au **158** .

**64**

Les Esprits du Feu vous suivent tandis que vous reculez vers la fenêtre. En faisant semblant d'être terrorisé, vous vous approchez de l'un des grands pots de fleurs, comme si vous vouliez vous cacher derrière lui. Mais, quand les Esprits du Feu sont suffisamment près, vous arrachez la plante de son pot, et vous la lancez violemment sur ces petites créatures. La terre qui entourait les racines les recouvre alors, et étouffe les flammes. En un instant, les Esprits disparaissent. Rendez-vous au **375** .

**65**

« L'homme en gris ? Qui est-ce ? Il faut me pardonner, Étranger. Comme vous pouvez l'imaginer, voilà longtemps que je ne me suis pas promenée dans le manoir. Je ne sais même plus qui l'habite. A l'exception, bien sûr, du Comte et de son majordome, Franklin. Mais un homme en gris... Attendez ! Je sais qui il pourrait être. Un homme est enfermé dans une pièce de la cave, faisant face à l'office. Mais s'agit-il de l'homme en gris ? Je croyais qu'il était vêtu de blanc. Mais il s'est peut-être sali depuis tout ce temps ! » Sa voix s'affaiblit comme si la conversation l'avait épuisée. Vous décidez alors de la laisser en paix, et vous vous dirigez vers la porte. Rendez-vous au **159** .

## 66

Vous brandissez le Pentacle devant eux, et vous leur ordonnez de reculer pour vous permettre de passer. Des murmures s'élèvent de la foule, mais le pouvoir du Pentacle est trop fort et, impuissants, ils ne peuvent que vous regarder vous diriger vers le passage dans lequel vous disparaissez. Rendez-vous au **232** .



## 67

La dague ne peut vous être d'aucune utilité dans cette situation ; mais qu'en est-il du flacon ? Vous le saisissez pour l'examiner. Le liquide noir qu'il contient est épais et huileux. Et ses reflets colorés vous jouent des tours : vous auriez pu jurer que deux yeux, à l'intérieur du flacon, vous regardaient fixement. Mais vous secouez le liquide et l'illusion disparaît. Après tout, vous n'avez rien à perdre à l'ouvrir ! Et vous en ôtez le bouchon. Tout se passe alors en un éclair. Dès que le bouchon quitte le goulot du flacon, le liquide se transforme en une fumée noire tourbillonnante qui fuse et emplit la pièce. Tout devient sombre autour de vous. Puis, aussi vite qu'elle en était sortie, la fumée regagne le récipient comme aspirée par lui, et le bouchon reprend alors sa place. Tout est comme auparavant, à une exception près cependant : vous n'êtes plus dans la pièce ! Votre corps a été aspiré dans le flacon par le NANKA, le Génie du Mal qui l'habite. Et votre aventure se termine dans cette bouteille.

## 68

Le jeune homme se tourne vers son compagnon et dit avec colère : « L'enseignement du Maître n'est pas pour les mauviettes. Vous savez comme son pouvoir est grand, et les promesses qu'ils nous a faites. Peut-être n'êtes-vous pas suffisamment fort pour rester parmi nous ! » Le vieil homme tourne alors la tête vers la fenêtre ; sans doute pour cacher l'expression de peur qui apparaît sur son visage. « Non, balbutie-t-il, tout ira bien. Ce n'était qu'un moment de faiblesse. Allons terminer les préparatifs. » Après avoir soufflé les bougies, les deux hommes quittent la pièce, et vous vous demandez de quoi ils pouvaient bien parler ! Maintenant, vous pouvez essayer de pénétrer dans la cuisine (rendez-vous au **306** ), ou vous pouvez revenir à la porte d'entrée pour y frapper (rendez-vous au **357** ).

## 69

Vous pénétrez à l'intérieur de la pièce, puis vous refermez sans bruit la porte derrière vous. La serrure produit un léger déclic. Alors que vous faites quelques pas en avant, une voix vous interpelle. Vous regardez autour de vous, mais vous ne voyez personne ! «

Tiens, tiens ! un visiteur ! Etes-vous arrivé ici par curiosité, ou cherchez-vous plus simplement à nous fausser compagnie ? Notre hospitalité n'est peut-être pas à votre goût, et vous aimeriez sans doute quelques, comment dire..., *distractions* supplémentaires... » Cette voix mystérieuse vous rend quelque peu nerveux, et vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Désirez-vous rester pour essayer de comprendre d'où provient cette voix (rendez-vous au **291** ), ou allez-vous vous précipiter hors de la pièce (rendez-vous au **120** ) ?

**70**

Vous vous approchez lentement du drap qui pend maintenant juste au-dessus de la boîte qu'il recouvrait. Vous le saisissez et vous le faites tomber à terre : vous aviez vu juste, il était bien tiré par une mince ficelle. Vous poussez un soupir de soulagement (vous pouvez soustraire de votre total de PEUR le point que vous venez d'y ajouter). Mais qui manipulait cette ficelle ? Vous préférez laisser cette question sans réponse, et vous quittez la pièce (rendez-vous au **329** ).



**71**

Vous ouvrez la porte, et vous jetez un coup d'œil à l'intérieur de la pièce. Le sol est couvert de poussière et les murs taillés dans le roc sont nus. Une table en bois grossier et une chaise sont poussées contre l'un des murs et, assis à cette table, vous voyez un petit homme à l'aspect tourmenté vêtu d'une toge blanche. Une tête de bouc est posée devant lui.

*Tournez la page…*



71 *Assis à la table, vous voyez un petit homme à l'aspect tourmenté, vêtu d'une toge blanche. Une tête de bouc est posée devant lui.*

« Bonjour, dit-il nerveusement, Salut au Maître. Je suis prêt à me repentir. Où en est la cérémonie ? Et, hum... est-ce mon tour maintenant ? » Il se penche alors vers vous et vous murmure : « *Je ne suis pas pauvre. Aidez-moi à m'échapper de ce lieu et vous serez très généreusement récompensé.*» Qu'allez-vous faire ? Allez-vous lui dire qui vous êtes (rendez-vous au **214** ) ou le laisser continuer à parler sans manifester la moindre émotion (rendez-vous au **334** ) ?

**72**

Avez-vous déjà rencontré ce Bossu auparavant ? Si oui, rendez-vous au **138** . Dans le cas contraire, rendez-vous au **164** .

**73**

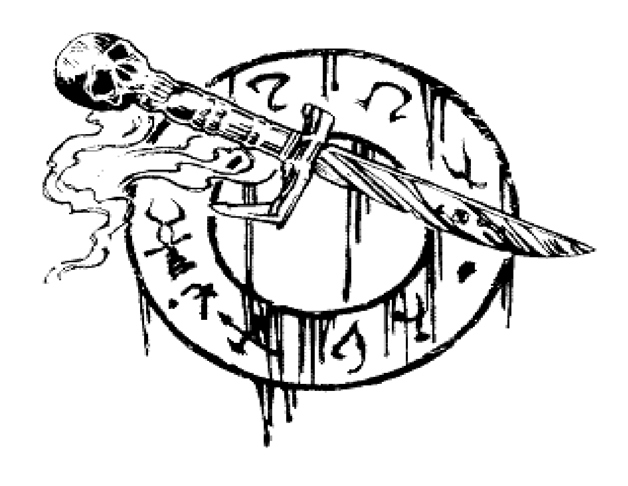
Elle vous précède en passant *à travers* la porte. Quant à vous, vous devez, bien entendu, utiliser une méthode plus traditionnelle... Vous tournez donc la poignée de la porte, et vous pénétrez dans la Chambre Apollyon. C'est une très agréable chambre à coucher. Des tentures de prix sont accrochées à un mur et pendent jusqu'a sol. Contre un autre mur il y a un immense lit recouvert d'un dessus de dentelle ; en face, se trouve une délicate coiffeuse au large miroir. La jeune fille flotte au centre de la pièce, et vous invite à vous asseoir sur le lit. « Votre arrivée ici n'est pas due au hasard, dit-elle. Et je dois vous mettre en garde contre les terribles périls qu'il vous faudra affronter. Ce Manoir est celui du *Maître*, un Prêtre Noir de la Nuit dont les pouvoirs sont sans limites. Son nom est Kelnor, Comte de Brume. Je suis certaine que vous serez offert en sacrifice aux Démons du Feu Infernal si, toutefois, vous survivez suffisamment longtemps. Hier, ils ont attrapé une nouvelle victime, une jeune et jolie servante qui se présentait à la porte. Elle sera sacrifiée cette nuit. *Je ne peux laisser commettre cet acte diabolique*. Il y a un moyen pour éviter cela : si vous parvenez à trouver le Kriss — le Poignard Malais —, il vous sera possible de détruire Kelnor, car cette arme est la seule qui puisse le vaincre. Je vous en prie, aidez-moi. Vous le trouverez certainement dans... Non ! Non ! Vite ! Nous sommes découverts. J'entends les Chiens. Partez ! Quittez cette pièce. » Vous vous levez d'un bond. Elle a raison : vous entendez des aboiements furieux qui se rapprochent rapidement. La jeune femme vous fait signe en vous montrant la porte vers laquelle vous vous précipitez. Vous l'ouvrez et vous jetez un coup d'œil dehors : rien ! Les aboiements pourtant sont devenus encore plus proches et vous vous retournez vers le fantôme qui semble se débattre contre quelque chose. Elle lutte contre deux énormes chiens fantômes qui apparaissent peu à peu ; des Danois, qui cherchent à la mordre et à la déchiqueter. Vous faites un pas vers elle, mais sans espoir, car comment, pourriez-vous la secourir puisqu'il est impossible de toucher des fantômes ! Pourtant, elle aurait besoin d'aide car les molosses sont bien trop forts pour elle. Elle perd peu à peu ses forces et son image s'évanouit lentement jusqu'à disparaître complètement. Leur tâche accomplie, les Danois s'évanouissent à leur tour. Vous êtes seul à présent. Qu'allez-vous faire : désirez-vous aider la jeune femme comme elle vous l'a demandé (rendez-vous au **257** ), ou préférez-vous chercher à vous enfuir du Manoir (rendez-vous au **346** ) ?

**74**

Vous terminez votre repas. Le Comte se lève alors de table. « Votre conversation est fort agréable, dit-il. Mais maintenant vous devez être certainement très fatigue. Franklin va vous conduire à votre chambre. » Vous vous levez à votre tour. Le Comte a raison : vous êtes très fatigué ; minuit est passé depuis longtemps. Vos jambes flageolent, et vous vous accrochez à la table pour ne pas tomber. Pfff ! vous ne pensiez pas être fatigué à ce point. Mais peut-être avez-vous un peu trop bu ? La tête vous tourne, et la voix de votre hôte semble se perdre dans un bourdonnement qui vous assourdit de plus en plus. Finalement, vous vous écroulez sur le sol, et vous perdez connaissance (rendez-vous au **173** ).

**75**

Il éclate de rire. « Nous enfuir du Manoir ? Ainsi nous pourrions *tous deux* nous enfuir ! Non, non. Je trouverai seul mon propre chemin. Car, auparavant, j'ai une mission à accomplir. Quant à vous, vous pouvez choisir le vôtre, bien qu'aucun ne soit sûr. La porte d'entrée fait face au pied du grand escalier. Et, comme de toute évidence, vous êtes arrivé par là, vous pouvez essayer de faire la route en sens inverse. Mais peut-être, préférez-vous sortir par une fenêtre ? Malheureusement, la plupart d'entre elles sont pourvues de barreaux. Bien sûr, il existe un passage secret dans la cave. Vos chances de le découvrir sont infimes. Quoi qu'il en soit, je vous remercie de m'avoir épargné. Mais nous nous quitterons ici. » L'homme entrebâille la porte, jette un coup d'oeil dans le corridor et disparaît. Vous pouvez, vous, aussi quitter la pièce (rendez-vous au **378** ), ou vous approcher de la table et des caisses pour les examiner (rendez-vous au **213** ).



**76**

Orville a déjà trouvé une autre lettre. Tout excité, il crie S. Ecrivez rapidement un mot ou vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au **315** .

**77**

Vous essayez de tourner la poignée de la porte, mais elle est bloquée ! Vous êtes enfermé dans la pièce, et un frisson vous parcourt l'échiné. Ajoutez 1 point à votre total de PEUR. A moins de trouver un moyen de vous échapper, vous êtes pris au piège. Peut-être la boîte qui est posée sur le manteau de la cheminée renferme-t-elle une clef ? Rendez-vous au **40** .

**78**

Les chiens vous attaquent chacun à son tour.

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|---|---|---|
| Premier DANOIS GEANT | 6 | 6 |
| Deuxième DANOIS GEANT | 6 | 5 |

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **383** .



**79**

Jetez deux dés. Si le nombre obtenu est supérieur à votre Total de départ d'HABILETÉ, rendez-vous au **106** . S'il est égal ou inférieur à ce même total, rendez-vous au **128** .

**80**

Vous regardez autour de vous, et vous apercevez un nouveau passage. En choisissant le bon moment, vous pouvez peut-être vous éclipser sans vous faire remarquer. Allez-vous longer calmement le mur vers ce passage (rendez-vous au **187** ), ou préférez-vous assister à la cérémonie (rendez-vous au **314** ) ?

**81**

Dans un tiroir, vous découvrez plusieurs coupe-papier finement ciselés. Peut-être font-ils partie d'une collection ? Vous les examinez avec attention : ils paraissent robustes et ressemblent à des dagues. Convenablement maniés, ils pourraient se transformer en armes redoutables. Si vous le désirez, vous pouvez prendre un de ces coupe-papier (notez-le alors sur votre *Feuille d'Aventure*). S'il vous arrive, par la suite, de l'utiliser comme une ARME dans un combat, votre HABILETÉ retrouvera alors son *Total de départ*. Maintenant, rendez-vous au **385** .



**82**

Vous ne trouverez aucun moyen pour ouvrir cette porte, car, seul, le Comte de Brume en a le pouvoir. Vous êtes maintenant son prisonnier et resterez à jamais enfermé entre ces quatre murs.

**83**

Sur les étagères sont disposés des objets en faïence, de la nourriture, des couverts, et également un couteau à découper bien aiguisé que vous pouvez prendre et cacher sous votre manteau. Il pourra vous servir d'ARME par la suite (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre Feuille d Aventure). Vous ajouterez 3 points à votre total d'HABILETÉ chaque fois que vous l'utiliserez dans un combat. Sur une des étagères, vous découvrez plusieurs Gousses d'Ail que vous pouvez également emporter. Une bouteille sans étiquette contenant un liquide blanc se trouve sur une autre étagère. Si vous désirez goûter ce liquide, rendez-vous au **362** . Mais vous pouvez aussi ne pas prêter attention à cette bouteille et vous rendre à l'autre porte de la resserre (rendez-vous au **255** ), ou revenir sur le balcon en empruntant la porte par laquelle vous êtes entré (rendez-vous au **233** ).

**84**

Ce repas vous a redonné des forces. Rendez-vous au **36** .

**85**

En pivotant, la petite figure de bois découvre un bouton. Alors que vous vous demandez si vous allez presser ce bouton, vous ne remarquez pas ce qui se produit dans la cheminée. Dans le foyer, le feu reprend vie : de longues flammes s'élèvent et la chaleur devient de plus en plus intense, à tel point que vous faites quelques pas en arrière. Deux silhouettes jaillissent alors du feu et vous font face.

*Tournez la page…*


85 *Deux silhouettes jaillissent alors du feu et vous font face.*

Ces ESPRITS DU FEU sont de petite taille et ne vous arrivent qu'aux genoux, mais leur corps de flamme brûle avec la force du feu qui leur a donné vie. Ils voltigent au-dessus du tapis ; et tout ce qu'ils touchent s'enflamme instantanément. Si vous désirez les combattre, rendez-vous au **9** . Sinon, rendez-vous au **145** .

**86**

La porte s'ouvre sur un étroit passage, qui se termine par une fenêtre. A mi-chemin, dans le mur de gauche, vous apercevez une porte : la porte Diabolique. Si vous désirez pénétrer dans cette pièce, rendez-vous au **13** . Si vous préférez vous diriger vers la

fenêtre pour l'examiner, rendez-vous au **110** . Mais vous pouvez aussi revenir sur le balcon, et continuer à le suivre (rendez-vous, dans ce cas, au **193** ).

**87**

La porte s'ouvre à la volée, et deux hommes revêtus de longues robes blanches surgissent dans la pièce. Vous supposez que ce sont des hommes car leur visage est caché derrière des masques qui sont, en fait, des têtes de bouc ! Ils sont armés de couteaux et se précipitent pour vous attaquer. L'un se jette sur vous, l'autre sur votre compagnon. C'est vous qui combattez tout d'abord.

```
SERVITEUR
DU DIABLE     HABILETÉ : 8       ENDURANCE : 7
```

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **178** .

**88**

« Soyez maudit, Étranger, siffle-t-elle. C'est entendu, je vais répondre à vos questions. »
Allez-vous lui demander :

Comment trouver l'homme en gris ? Rendez-vous au **65**
Des renseignements sur les pièces secrètes du Manoir ? Rendez-vous au **295**
Quelle est la cérémonie qui doit se dérouler cette nuit ? Rendez-vous au **55**

**89**

Vous descendez l'escalier qui aboutit dans un corridor que vous prenez sur la droite. Ce corridor se termine en cul-de-sac, et vous pouvez y voir deux portes qui se font face. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au **305** ), celle de droite (rendez-vous au **44** ), ou préférez-vous faire demi-tour et revenir sur vos pas (rendez-vous au **366** ) ?

**90**

Vous jetez la Gousse d'Ail au visage du Vampire, qui hurle en essayant de l'éviter ; et en espérant qu'il sera comme cela suffisamment occupé pour vous laisser le temps de vous enfuir, vous vous précipitez sur la porte. Mais la chance vous a quitté : la porte est fermée ! Le Vampire se dirige maintenant vers vous, ses yeux fixés dans les vôtres. Possédez-vous un Anneau d'Or serti de rubis ? Si oui, rendez-vous au **135** . Mais si vous n'avez pas cet anneau, rendez-vous au **326** .

**91**

Un peu plus loin, en suivant le passage, vous arrivez devant une autre porte située sur votre droite. Vous pouvez essayer de l'ouvrir en vous rendant au **112** , mais vous pouvez ne pas y prêter attention, et poursuivre votre chemin (rendez-vous au **393** ).

**92**

La porte s'ouvre sur un palier obscur. Un escalier venant de l'étage supérieur y aboutit avant de se poursuivre vers le bas. Allez-vous descendre l'escalier (rendez-vous au **216** ), ou préférez-vous refermer la porte, et traverser le miroir (rendez-vous au **349** ) ?

**93**

Ses yeux s'illuminent à la vue du cognac, et vous en versez un peu dans le capuchon du flacon. Vous le lui tendez, et il l'avale d'un trait avec un claquement de langue. Deux rations supplémentaires, et le voilà prêt à tenir tous les discours que vous voulez ! Vous lui dites que vous avez entendu parler d'un passage secret qui se trouverait dans une cave, et que vous seriez très flatté qu'une personne aussi compétente que lui vous le montre. Cette flatterie — et le cognac — produisent l'effet désiré. Avec orgueil, il vous révèle tout ce que vous souhaitiez savoir à propos des caves, beaucoup plus qu'il ne devrait en dire. « Très rares sont ceux qui connaissent bien ces caves, se vante-t-il. Vous voulez savoir le mot de passe qui pourrait vous permettre d'ouvrir certaines portes secrètes ? Le Maître le change souvent pour protéger ses secrets. Tenez, pas plus tard qu'hier, il a remplacé le mot Pravemi par... quel est le nouveau mot maintenant ? Je l'ai sur le bout de la langue... impossible de m'en souvenir... pourtant, je ne devrais pas l'avoir oublié puisqu'il s'agit du nom du Manoir, ou plutôt d'*un mot commençant par quatre de ses lettres*... C'est de votre faute et de la faute de votre maudit cognac ! » Il fait quelques pas en arrière, comprenant qu'il en a trop dit. Vous essayez de le faire parler encore un peu, mais il reste muet et se dirige vers la porte qui se trouve dans le mur de gauche. Avant de disparaître, il vous montre d'un geste le passage en marmonnant quelque chose à propos d'un escalier. Si vous voulez suivre le passage, rendez-vous au **393** . Mais vous pouvez aussi examiner les lieux (rendez-vous au **166** ).

**94**

Les deux autres Danois Géants grondent en s'avançant vers vous. Si vous voulez les combattre, rendez-vous au **78** . Mais vous pouvez aussi prendre la *Fuite*. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **240** . Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **31** .

**95**

La porte s'ouvre en grand, et le vieil homme vous regarde d'un air interrogateur avant de vous laisser entrer. Les deux hommes vous écoutent alors pendant que vous leur racontez ce qui vous est arrivé. « C'est vraiment de la malchance, dit le vieil homme, mais probablement Franklin pourra-t-il vous aider. Allez le chercher Frère Fabien. » Le jeune homme lance un regard furieux à son compagnon, mais quitte néanmoins la cuisine. Vous posez alors quelques questions à votre hôte pour essayer de savoir où vous vous trouvez, et si lui-même et le Frère Fabien sont membres d'une secte quelconque. « En quelque sorte, répond-il. En fait, votre arrivée est un peu embarrassante, car cette nuit... » Il vous regarde alors avec nervosité « car cette nuit... » Il est interrompu par l'arrivée du Frère

Fabien, accompagné d'un homme de haute taille vêtu d'un habit sombre : Franklin, très certainement, à qui vous expliquez la raison de votre présence. Il vous écoute sans qu'un pli de son visage ne bouge, et vous déclare d'un ton impassible lorsque vous avez terminé votre récit : « Les étrangers ne sont pas les bienvenus ici. Mais je vais vous conduire auprès du Maître qui décidera s'il peut vous venir en aide. Veuillez me suivre. » Précédé de Franklin, vous traversez la cuisine, et vous suivez un couloir qui finit par déboucher sur un vaste hall d'entrée. « Attendez ici pendant que je préviens le Comte », vous ordonne-t-il avant de disparaître. Rendez-vous au **8** .

**96**

Le Comte sonne le majordome qui apparaît dans l'instant. « Franklin, notre invité refuse de souper. Notre hospitalité a été bafouée. Arrangez-vous de cette situation ! » En hochant la tête, le majordome presse un bouton caché dans le dos de votre fauteuil. Aussitôt, des accoudoirs, surgissent des bracelets, qui se referment sur vos poignets vous interdisant le moindre mouvement. Vous vous contorsionnez pour essayer de vous délivrer, mais vous ne pouvez desserrer leur étreinte. Pendant ce temps, Franklin sort un mouchoir de sa poche, et l'imprègne d'un liquide contenu dans une fiole. Et vous ne pouvez l'empêcher d'appliquer le morceau de tissu sur votre visage. Du chloroforme ! Vous perdez peu à peu connaissance. Rendez-vous au **173** .

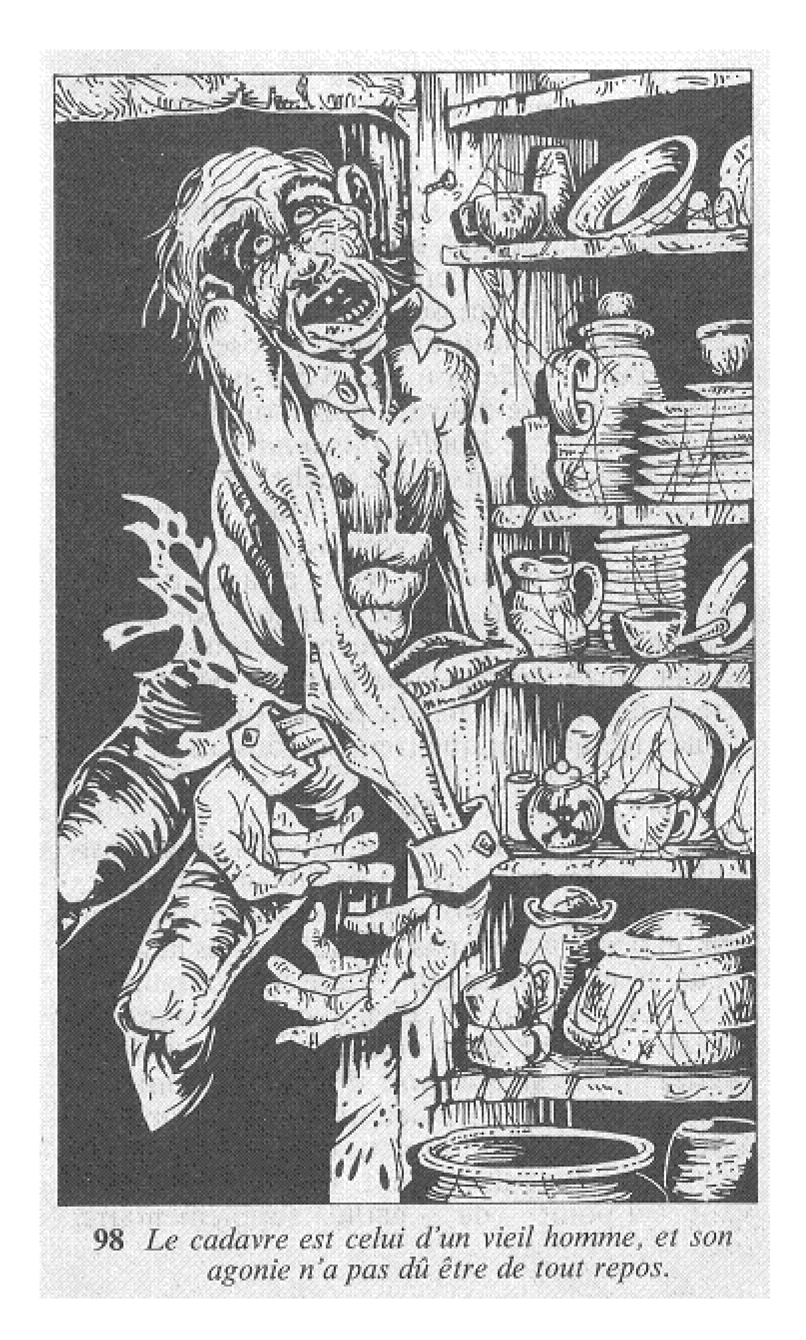
**97**

Vous tournez en vain la poignée : la porte est verrouillée. Vous décidez donc de continuer votre chemin sur la droite. Le couloir ne tarde pas à s'élargir, puis il aboutit à une bifurcation. Vous pouvez prendre le corridor qui s'ouvre sur votre gauche (rendez-vous au **316** ), ou vous engager dans le corridor de droite. Dans ce dernier cas, vous pouvez essayer d'ouvrir une porte qui est située dans le mur de droite (rendez-vous au **217** ).

**98**

Vous poussez la porte avec précaution tout d'abord, mais, comme il règne dans la pièce l'obscurité la plus totale, vous l'ouvrez en grand. Aaaïïeeee ! Vous poussez un hurlement de terreur, car un corps vient de dégringoler sur votre tête ! Le cadavre est celui d'un vieil homme et, à en juger par l'expression figée de son visage, son agonie n'a pas dû être de tout repos.

*Tournez la page…*



**98** *Le cadavre est celui d'un vieil homme, et son agonie n'a pas dû être de tout repos.*

Ajoutez 3 points à votre total de PEUR pour cette macabre rencontre et, si vous êtes toujours vivant, la panique vous fait bondir hors de cette pièce. Rendez-vous au **374** .

### 99

Le couvercle s'ouvre et vos yeux s'illuminent. A l'intérieur du coffret se trouve une dague au manche incrusté de perles ! Vous saisissez l'arme et en admirez la finesse. Mais il y a autre chose dans le coffret : tout au fond, repose un flacon empli d'un liquide noirâtre. Vous pouvez l'emporter, si vous le désirez (mais n'oubliez pas de le noter sur votre

Feuille d'Aventuré). Vous glissez le poignard dans votre poche, et vous vous préparez à quitter la pièce. Mais votre cœur cesse de battre lorsque vous voyez la porte qui se referme en claquant ! Vous essayez de l'ouvrir, mais elle n'a pas de poignée. Allez-vous examiner la pièce pour trouver un moyen d'ouvrir la porte (rendez-vous au **82** ) ? Mais peut-être la dague ou le flacon peuvent-ils vous être d'une aide quelconque (rendez-vous au **67** ) ?

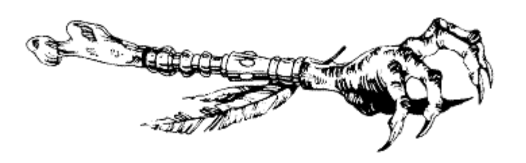
**100**

Vous fermez le tiroir secret, et vous vous dissimulez rapidement derrière les rideaux. Quelques instants plus tard, vous entendez la porte s'ouvrir, et des bruits de pas s'avancer dans la pièce. Deux hommes viennent d'entrer, poursuivant une discussion animée. Bien que vous n'ayez pas entendu le début de la conversation, vous comprenez qu'il est question d'une cérémonie au cours de laquelle aura lieu un sacrifice humain ! Votre gorge se noue, et vous espérez ne pas être la victime dont ils parlent. Cette pensée vous vaut 1 point de PEUR supplémentaire.

Si vous êtes toujours vivant, vous vous faites le plus petit possible derrière le rideau ! Vous entendez alors les hommes se diriger vers la table, puis vous percevez un faible déclic, suivi du bruit d'un tiroir qui glisse. Les deux hommes quittent ensuite la pièce. Lorsque le silence est revenu, vous vous glissez hors de votre cachette, et vous ouvrez le compartiment secret. Le coffret en cuir a disparu. Allez-vous maintenant quitter les lieux par la porte (rendez-vous au **131** ), ou préférez-vous traverser le miroir (rendez-vous au **160** )?

**101**

Vous faites un bond de côté. La chaise vous frôle et va s'écraser contre le mur, derrière vous. Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Le plus sage pour vous est de quitter rapidement la pièce avant que l'ESPRIT FRAPPEUR qui l'occupe vous crée de réels ennuis ! Rendez-vous au **2** .



**102**

Le passage est étroit et n'est éclairé que par une lueur pâle. Après quelques pas, vous arrivez au haut d'un escalier que vous descendez lentement et prudemment. Après une douzaine de marches, vous atteignez un palier. L'escalier se poursuit vers le bas. Allez-vous prendre ce nouvel escalier (rendez-vous au **216** ), ou préférez-vous essayer d'ouvrir une porte que vous remarquez sur le palier (rendez-vous au **24** ) ?

**103**

Avec prudence, vous poussez la porte. La pièce sur le seuil de laquelle vous vous trouvez est une chambre à coucher, et tout est préparé comme si quelqu'un allait venir se mettre au lit dans l'instant ! Les draps sont ouverts et un bon feu finit de se consumer dans la cheminée. Sur une table de chevet, une bougie est allumée, proche d'un plateau d'argent portant un en-cas, et des rideaux de velours sont tirés devant la fenêtre. A gauche, vous remarquez une rangée de placards fermés. Le lieu se présente comme tout à fait tranquille et confortable. Allez-vous pénétrer dans la chambre et examiner la table de chevet (rendez-vous au **163** ), ou les placards (rendez-vous au **41** ), ou bien, vous méfiant de la trop bonne apparence de la pièce, préférez-vous la quitter immédiatement (rendez-vous au **243** ) ?

**104**

Vous ressentez une atroce douleur dans votre dos, et vous y portez la main. Lorsque vous la ramenez devant vos yeux, vous constatez avec horreur qu'elle est couverte de sang : bien que son Maître soit mort, Franklin est prêt à vous combattre. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE, et si vous êtes toujours vivant, vous vous retournez et vous lui faites face avant qu'il vous porte un nouveau coup de poignard. Rendez-vous au **180** .

**105**

« Vaincre le Maître, hein ? dit-il en vous regardant attentivement. Il ne sera pas dit que notre ami manque d'ambition ! Jamais vous ne viendrez à bout du Maître, car il n'a qu'un point faible : il ne peut être vaincu que par qui possède le Kriss, le Poignard Malais. Et cette arme est cachée dans une pièce qui n'est accessible que par une entrée secrète. Je sais seulement qu'il faut descendre des escaliers pour trouver cette pièce, et qu'un mot de passe est nécessaire pour en ouvrir la porte. J'ignore quel est ce mot. Oh, bien sûr, la vieille Mordana le connaissait. Mais à l'heure qu'il est, elle est certainement morte. Le mieux pour vous serait de partir, pendant qu'il en est peut-être encore temps. » Vous lui proposez alors de vous enfuir en sa compagnie, mais il secoue la tête : « Je ne peux pas partir d'ici avant de m'être vengé, ou de mourir pour avoir essayé. Je dois vous quitter maintenant. » Il jette un coup d'œil dans le corridor, puis disparaît. Allez-vous prendre le même chemin que lui (rendez-vous au **37**8 ), ou préférez-vous examiner la table et les caisses (rendez-vous au **213** ) ?

**106**

Vous prenez un peu d'élan, et vous vous précipitez sur la porte, l'épaule en avant. La porte tremble mais résiste et, en grimaçant, vous frottez votre épaule endolorie. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous constatez alors que la porte est en chêne et qu'il ne vous serait pas possible de la briser à moins de vous blesser sérieusement. Rendez-vous au **158** .

**107**

Vous franchissez les quelques pas qui vous séparent de la fenêtre et, lentement, vous écartez les rideaux. Au-dehors, la tempête a redoublé. Le tonnerre gronde et des trombes d'eau sont projetées par le vent contre les vitres. Hélas pour vous, la fenêtre est pourvue de solides barreaux, et vous n'avez aucune chance de vous échapper par-là ! (rendez-vous au **168** ).

**108**

Le couloir s'élargit et aboutit à une bifurcation. A gauche s'ouvre un corridor, dans lequel deux portes se font face. Si vous voulez emprunter ce passage, rendez-vous au **21** . Mais vous pouvez également prendre le corridor sur votre droite (rendez-vous au **49** ).



**109**

Vous sentez-vous suffisamment fort pour vaincre le DÉMON qui, maintenant, vous fait face ? Car c'est un combat à mort qui va s'engager. Mais vous possédez le Kriss, la seule arme qui puisse anéantir la créature. Grâce à ce Poignard Malais, vous ajoutez 6 points à votre total d'habileté (qui peut alors, dans ce cas, être supérieur au total de départ). Maintenant, préparez-vous à combattre.

| | | |
|---|---|---|
| DÉMON DE L'ENFER | HABILETÉ : 14 | ENDURANCE: 12 |

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **400** .

**110**

Avec précaution, vous vous approchez de la fenêtre. Les rideaux sont tirés, et vous en tapotez les plis avec méfiance. Vous êtes soulagé en constatant qu'ils semblent ne rien dissimuler, mais vous restez cependant sur vos gardes en les tirant. Un coup de tonnerre vous fait alors sursauter. Rien de plus cependant ; la fenêtre que vous venez de découvrir paraît totalement inoffensive. Dommage seulement qu'elle soit pourvue à l'extérieur de solides barreaux ! En regardant au-dehors, vous constatez qu'il pleut toujours à verse mais, alors que le vent projette des trombes d'eau sur les vitres, vous remarquez un phénomène étrange : l'une des vitres semble épargnée par la pluie ! Peut-être est-elle à l'abri du vent ? Intrigué, vous vous baissez pour l'examiner sous un autre angle et vous distinguez alors clairement des mots tracés sur la buée qui la recouvre, *trois mots*, très exactement : « Mordana dans Abaddon. » Vous vous répétez plusieurs fois le message pour ne pas l'oublier, puis vous l'effacez afin que personne d'autre que vous n'en prenne

connaissance. Peut-être vous sera-t-il utile à un moment ou à un autre (qui vous sera indiqué au cours de votre aventure) ; si vous utilisez alors ce message, vous vous rendrez au **88**. *Mais n'allez pas au* **88** *maintenant !* Vous pouvez à présent retourner sur le balcon. Rendez-vous au **193** .

### 111

La nervosité qui est la vôtre semble embarrasser quelque peu votre hôte. « Allons, allons, dit-il, vous n'avez aucune raison de vous inquiéter. Ce n'est quand même pas un petit accident qui vous fera perdre vos nerfs ! Buvez ce cognac et oubliez vos craintes. » Pendant qu'il prononçait ces mots, vous l'avez observé attentivement. Et peut-être votre imagination vous joue-t-elle des tours car que devez-vous croire ? Sa bienveillante attention quant à votre bien-être, ou cette espèce d'expression malveillante que vous avez cru déceler dans ses yeux et dans son sourire ? Vous frissonnez, et très certainement avez-vous raison de ne pas être rassuré. Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Peu de temps après, Franklin apparaît et vous annonce que le repas est servi. Vous vous levez en compagnie du Comte que vous suivez vers la salle à manger (rendez-vous au **309** ).

### 112

La porte s'ouvre et vous vous apprêtez à pénétrer dans la pièce, mais ce que vous y voyez vous fait vous arrêter net. Vous êtes au seuil d'une chambre de torture. Dans un coin est posé une espèce de sarcophage dont l'intérieur est garni de pointes acérées. Au centre de la chambre se trouve un chevalet. Et, pendant du plafond, à gauche de la pièce, vous pouvez voir deux cages : la première est juste assez grande pour qu'un homme puisse s'y tenir accroupi, alors que, s'il est possible de se tenir debout dans la seconde, il est en revanche totalement impossible d'y faire le moindre mouvement. Cette découverte vous glace d'horreur. Soudain, deux mains saisissent vos poignets, vous tirent et vous projettent au milieu de la pièce ! Surgi de derrière la porte, apparaît un homme massif aux bras puissants. Il porte un tablier de cuir, et un bandeau noir cache son œil gauche.

*Tournez la page…*



**112** *Un homme massif aux bras puissants apparaît. Il porte un tablier de cuir, et un bandeau noir cache son œil gauche.*

« Eh bien ! s'exclame-t-il, qui s'est introduit dans notre Manoir ? Allez, parlez... Avez-vous perdu votre langue ? » Qu'allez-vous lui répondre ? Allez-vous lui dire que vous cherchez à sortir du Manoir et que vous seriez heureux de trouver le plus court chemin pour cela (rendez-vous au **4** ), ou préférez-vous lui mentir en lui déclarant que vous êtes un des amis du Maître (rendez-vous au **16** )?

**113**

Vous tournez la poignée, la porte s'ouvre, et vous pénétrez dans un salon. Au milieu de la pièce, six chaises entourent une table. Sur un des murs, une fresque peinte représente une scène champêtre, et un immense miroir recouvre le mur opposé, alors que des tentures de

velours pendent le long du mur qui vous fait face. Vous vous avancez dans la pièce pour admirer la fresque qui a dû être peinte voilà bien des années, puis vous vous retournez vers le miroir, et vous poussez un cri de surprise *car vous n 'y voyez pas votre reflet !* Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. En vous méfiant, vous vous approchez du miroir : il reflète bien la fresque, la table et les six chaises qui sont maintenant derrière vous, mais vous-même êtes totalement invisible ! Avec hésitation, vous approchez la main de sa surface pour la toucher, et vous voyez avec ahurissement vos doigts la traverser. La stupeur vous fait faire un bond en arrière. Qu'allez-vous faire à présent ? Allez-vous quitter ce lieu étrange (rendez-vous au **131** ), traverser le miroir (rendez-vous au **160** ), ou préférez-vous examiner la pièce (rendez-vous au **324** ) ?

**114**

Vous pouvez maintenant quitter la pièce (rendez-vous au **77** ), ou examiner la boîte posée sur le manteau de la cheminée (rendez-vous au **40** ).

**115**

Vous oubliez vos soucis en voyant apparaître le canard rôti ! Le Comte a choisi lui aussi du canard, et, tandis que vous le savourez, vous poursuivez votre conversation. Il vous demande la raison qui vous a conduit sur cette route déserte en plein milieu de la nuit, et vous lui parlez du vieil homme, et de la mauvaise direction qu'il vous a indiquée, ou que vous avez prise. A votre tour, vous lui posez des questions sur lui-même et sur sa famille (rendez-vous au **28** ).

**116**

Vous vous retrouvez dans un passage qui se poursuit après une porte que vous remarquez sur la gauche. Si vous voulez suivre le passage, rendez-vous au **91** . Si vous préférez explorer le lieu où vous vous trouvez, rendez-vous au **166** .

**117**

Vous fermez la porte derrière vous. Un cri aigu provenant de l'un des coins de la pièce vous fait alors bondir, mais vous êtes rassuré en constatant qu'il provient d'une cage dans laquelle trois rats sont enfermés. Vous restez cependant aux aguets en explorant la pièce. Allez-vous vous intéresser aux tiroirs de la table (rendez-vous au **81** ), examiner les liquides contenus dans les éprouvettes (rendez-vous au **341** ), ou ouvrir les armoires (rendez-vous au **371** ) ?



**118**

La porte s'ouvre, et vous pénétrez dans une cuisine. Personne ne se trouve dans cette pièce qui est d'une parfaite propreté. Des couteaux, des récipients divers et des casseroles sont suspendus avec ordre aux murs. Une cuisinière et un réfrigérateur entourent un évier situé sous une fenêtre, et il y a une grande table carrée au centre de la pièce. Vous apercevez deux portes : l'une donne sur l'extérieur de la maison, l'autre semble être la porte d'un garde-manger. Un lourd trousseau de clefs est accroché au-dessus de la cuisinière. Allez-vous :

Vous diriger vers la porte qui donne sur l'extérieur ? Rendez-vous au **327**

Vous rendre à la porte du garde-manger ? Rendez-vous au **126**

Vous emparer du trousseau de clefs ? Rendez-vous au **148**

**119**

Voulez-vous tout d'abord examiner les objets disposés sur une étagère en coin (rendez-vous au **192** ), ou préférez-vous vous intéresser au feu et à la cheminée (rendez-vous au **303** ) ?

**120**

Vous saisissez la poignée de la porte et vous la tournez. Mais en vain, car la porte est verrouillée. Un éclat de rire salue cette tentative d'évasion dérisoire. « Non, mon ami, vous ne pouvez vous échapper ! La seule chose qui puisse quitter ce lieu est votre vie elle-même. » Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR, et, si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au **291** .

**121**

Vous ouvrez rapidement la porte et vous vous retrouvez sur le balcon qui est heureusement désert. En prenant à gauche, vous parvenez bientôt devant un mur recouvert de boiseries sculptées. Un couloir s'ouvre sur votre gauche. Rendez-vous au **175** .

**122**

Le passage conduit à une vaste salle aux murs de pierre où ont été peints d'étranges symboles qui ne font qu'accroître votre malaise. Au centre de la salle, quatre longs pieux de bois — sur lesquels sont piquées quatre têtes de bouc — sont plantés chacun à un coin d'un autel recouvert d'une pièce d'étoffe noire. Près de l'autel se tient un personnage vêtu comme le reste de l'assemblée. Mais la tête de bouc qui recouvre son visage a été teinte en mauve. Sans doute s'agit-il là du chef de cette inquiétante congrégation qui se place peu à peu autour de l'autel, alors que vous prenez soin de rester légèrement en arrière.

Quelques instants plus tard, des cris se font entendre, provenant du passage que vous avez emprunté, et deux personnages masqués apparaissent, tirant une jeune femme aux cheveux blonds qui se débat furieusement pour essayer de leur échapper, en poussant des hurlements aigus. Elle est entraînée vers l'autel sur lequel elle se retrouve vite étendue, pieds et poings liés. L'assemblée se met alors à psalmodier sous la conduite de son chef qui, bientôt, demande au Frère Meyna'ch de s'approcher. Les deux hommes échangent leurs masques, et le Frère Meyna'ch se place devant l'autel. Puis, ayant tiré une dague de dessous sa toge, il l'élève au-dessus de la jeune femme. Des murmures d'excitation parcourent alors le groupe qui se presse afin de mieux voir. Mais vous, qu'allez-vous faire ? Allez-vous attendre la suite de ces lugubres événements (rendez-vous au **314** ), chercher un moyen de vous enfuir (rendez-vous au **80** ), ou allez-vous vous porter au secours de la jeune femme (rendez-vous au **328** ) ?

**123**

Sans aucun doute, quelqu'un habite la pièce dans laquelle vous venez d'entrer. Vous vous trouvez dans une chambre à coucher. Un grand lit est recouvert d'un édredon jaune, des vêtements sont dispersés sur le sol, et un robinet goutte dans un lavabo que vous apercevez dans un coin de la pièce. Les vêtements que vous voyez vous font penser que l'habitant du lieu est en fait une *habitante*. Mais l'endroit est pour le moment désert. Allez-vous appeler pour attirer l'attention de *qui* pourrait se trouver dans la pièce (rendez-vous au **386** ), ou examiner ce qu'elle contient (rendez-vous au **337** ) ? Mais vous pouvez aussi quitter la chambre (rendez-vous au **2** ).

**124**

« Prépare-toi à mourir, misérable mortel ! ricane la tête sans corps, car il est impossible d'échapper au Démon de ces lieux. Tu as été pris au piège du Manoir de Brume, et avant que le jour ne se lève, tu nous auras rejoints, moi et mes compagnons dans le monde de l'au-delà. Ton sort sera le nôtre, et à jamais ton âme errera dans cet univers de terreur qui aura causé ta perte. » Les derniers mots se perdent dans un rire sardonique qui fait trembler la pièce, un rire qui s'atténue peu à peu alors que l'apparition redevient floue et disparaît dans le mur. La frayeur qui est alors la vôtre vous fait gagner 2 points de PEUR. Si vous êtes toujours vivant, vous quittez en tremblant cette chambre maléfique. Rendez-vous au **382** .

**125**

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est une chambre à coucher. Elle est faiblement éclairée, meublée d'une coiffeuse et d'un grand lit, et de la musique s'y fait entendre. Allez-vous examiner la pièce et vous assurer qu'elle ne recèle pas de pièges (rendez-vous au **239** ), ou la quitter, et regagner le balcon (rendez-vous au **272** )?

**126**

Vous saisissez la poignée de la porte que vous ouvrez en grand. Mais la vision qui s'offre à vous vous fait reculer d'horreur. A l'intérieur du placard, immobile, se tient une forme hideuse couverte de guenilles. Son visage et ses mains sont à moitié pourris, et la pestilence qui en émane vous fait chanceler.


**126** *A l'intérieur du placard se tient une forme hideuse couverte de guenilles. Son visage et ses mains sont à moitié pourris.*

Ses yeux s'ouvrent et sa gorge émet un abominable gargouillement, tandis que sa langue répugnante s'agite dans votre direction. La créature s'avance alors vers vous. Vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR, et si vous êtes toujours en vie, vous allez devoir

combattre cette GOULE. Vous pouvez saisir un des couteaux accrochés au mur, et l'utiliser comme une ARME. Dans ce cas, ajoutez 3 points à votre total d'HABILETÉ.

| | | |
|---|---|---|
| GOULE | HABILETÉ: 8 | ENDURANCE : 7 |

Dès que la Goule vous aura infligé deux blessures, vous vous rendrez au **186** . Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **29** .

**127**

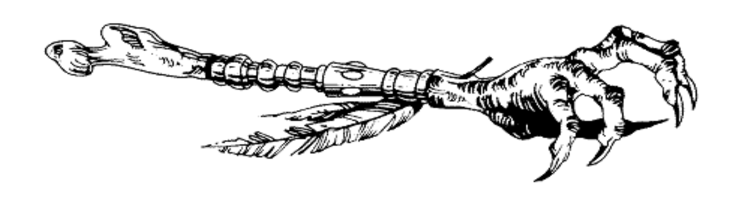
« Allons-y alors, dit-il gaiement. Allons-y, je suis prêt. » Vous hésitez : allez-vous ou non entrer dans son jeu ? Vous lui demandez s'il sait vraiment où il va aller. « Pour ça oui ! Pour ça oui ! répond-il en riant et en s'avançant vers vous. Mais, par tous les diables, je ne descendrai là-bas qu'après un bon petit combat ! » A ces mots, il sort un couteau de dessous sa robe, et s'élance sur vous. Vous allez devoir le combattre.

| | | |
|---|---|---|
| HOMME EN BLANC | HABILETÉ : 7 | ENDURANCE : 9 |

Lorsque vous aurez réduit l'ENDURANCE de l'homme à 2 points, vous pourrez lui laisser la vie sauve. Rendez-vous alors au **359** . Mais vous pouvez décider aussi de mener le combat jusqu'à son terme. Rendez-vous dans ce cas au **366** .

**128**

Vous reculez de quelques pas, et vous vous précipitez contre la porte qui tremble. Le choc a résonné dans toute la maison, mais la serrure a tenu bon. Vous avez rebondi contre la porte, et votre épaule est endolorie. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Maintenant vous pouvez faire une autre tentative (rendez-vous au **106** ). Mais peut-être pensez-vous que cette porte est trop robuste pour que vous puissiez en venir à bout ? (rendez-vous au **158** ).



**129**

Sur la pointe des pieds, vous longez le plus calmement possible le mur en direction du passage, en gardant les yeux fixés sur le lieu de la cérémonie pour être sûr que personne ne vous remarque. Vous vous faufilez ainsi jusqu'à l'entrée de ce passage dans lequel vous pénétrez promptement. Vous êtes sauvé. Vous marchez jusqu'à une porte qui n'est pas verrouillée. Rendez-vous au **232** .

**130**

Quel mot commençant par la lettre K avez-vous trouvé ? S'il figure ci-dessous, marquez sur votre feuille le nombre de points correspondant.

Kelnor  5 points
Kriss  3 points

Si vous avez trouvé un autre mot, vous ne marquez pas de points. Rendez-vous au **297** .

**131**

Vous vous retrouvez dans le couloir qui est désert et silencieux. Une porte se trouve à votre gauche. Si vous voulez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au **211** . Vous pouvez aussi suivre le couloir sur la droite (rendez-vous au **58** ).

**132**

En jetant des regards inquiets autour de vous, vous descendez lentement l'escalier. Mais personne ne se manifeste, et vous arrivez sans encombre dans un couloir, au rez-de-chaussée. Allez-vous vous diriger vers une porte que vous remarquez sur votre gauche (rendez-vous au **353** ), vers une porte qui se trouve à votre droite (rendez-vous au **285** ), ou préférez-vous vous rendre à la porte d'entrée du Manoir et l'ouvrir (rendez-vous au **222** ) ?

**133**

Vous pénétrez dans la pièce secrète, et, après vous être assuré que vous ne courez aucun danger, vous vous dirigez vers la table. Le coffret qui y est posé est fait d'un bois précieux incrusté de cuivre. Il est de forme allongée, comme s'il renfermait des pistolets de duel. Vous faites pivoter son crochet, et vous soulevez son couvercle. Rendez-vous au **99** .

**134**

Vous vous baissez, et vous saisissez la caisse à deux mains. Avec effort, vous la soulevez, et une vision d'horreur s'offre soudain à vos yeux. La caisse recouvrait la dépouille d'un animal. Peut-être celle d'une chèvre, ou celle d'un bouc? Comment le savoir car le cadavre est décapité. Vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR, et si vous êtes toujours vivant, vous faites demi-tour en réprimant des spasmes de nausée, et vous courez vers la porte. Rendez-vous au **378** .

**135**

Vous passez l'Anneau d'Or à votre doigt. En vous voyant faire, le monstre ricane. « Eh bien voilà qui va faciliter ma tâche. Approchez par ici ! » Vous frissonnez en réalisant que vous avez certainement commis une erreur. Vos doigts essayent fébrilement d'atteindre l'Anneau pour l'arracher, mais votre volonté n'a plus de pouvoir sur eux. L'Anneau vous a placé sous l'emprise du Vampire. Rendez-vous au **326** .

**136**

Avez-vous été Chanceux ou Malchanceux ? Si vous avez été Chanceux, vous vous êtes libéré sans vous blesser. Mais si vous avez été Malchanceux, vous vous êtes cruellement coupé, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **317** .



**137**

Vous marchez jusqu'à une grande fenêtre qui paraît mal fermée. De toute façon, même si vous aviez pu l'ouvrir, il vous aurait été impossible de vous glisser à travers ses barreaux. Cette maison semble être particulièrement à l'abri des intrus ! Maintenant, allez-vous faire le tour du Manoir, pour voir d'où provient la lumière (rendez-vous au **345** ), ou préférez-vous revenir à la porte d'entrée pour tirer le cordon de sonnette (rendez-vous au **275** ), ou frapper à l'aide du marteau (rendez-vous au **357** ) ?

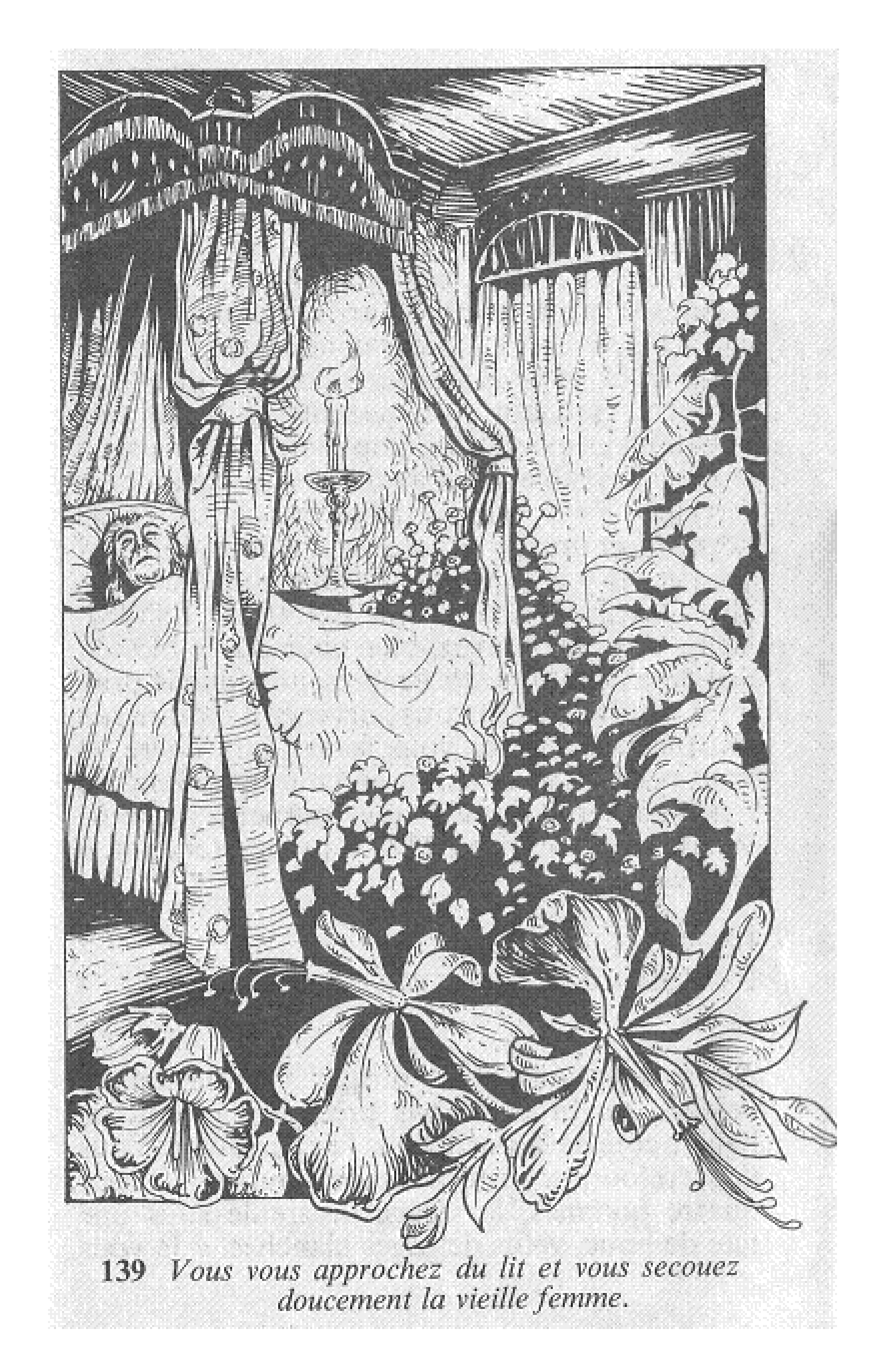
**138**

Vous reconnaissez ce Bossu : c'est l'homme qui vous a apporté une tisane, au premier étage. Mais vous n'êtes pas sûr que lui vous ait reconnu. Allez-vous cesser le combat pour essayer de lui rafraîchir la mémoire (rendez-vous au **198** ), ou préférez-vous en finir avec lui (rendez-vous au **164** ) ?

**139**

Vous vous approchez du lit et vous secouez doucement la vieille femme.

*Tournez la page…*



**139** *Vous vous approchez du lit et vous secouez doucement la vieille femme.*

Mais à peine avez-vous mis la main sur elle que vous faites un saut en arrière : la peau blanchâtre que vous venez de toucher est aussi froide que la pierre ! Vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR pour la frayeur qui vient d'être la vôtre, et si vous êtes encore en vie, vous percevez un long gémissement provenant de cet être dont les paupières commencent à s'ouvrir, découvrant des yeux livides qui fixent le plafond. Allez-vous attendre, pour voir s'il est possible de parler à cette femme (rendez-vous au **246** ), ou pensez-vous qu'il est plus prudent de regagner le plus vite que vous le pourrez le corridor (rendez-vous au **159** )?

**140**

Vous tournez la poignée, et vous constatez que la porte est fermée à clef. De plus, elle paraît trop robuste pour que vous tentiez de l'enfoncer. Allez-vous vous rendre à la porte située au bout du balcon (rendez-vous au **332** ), ou préférez-vous revenir sur vos pas, et poursuivre votre chemin au-delà de la pièce d'où vous venez (rendez-vous au **287** ) ?

**141**

Avez-vous trouvé un mot commençant par la lettre S ? Vous pouviez choisir :

Shekou 5 points
Shaitan 3 points

Inscrivez sur votre feuille le nombre de points correspondant au mot que vous avez trouvé (si vous en avez trouvé un), et rendez-vous au **280** .

**142**

Les pas se rapprochent de plus en plus, puis s'arrêtent. *Et vous ne voyez rien !* Pourtant, d'après le bruit, ce qui est arrivé devrait se tenir en face de vous ! La sueur commence à perler à votre front, et vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Soudain vous ressentez à la poitrine une douleur qui va en s'amplifiant, comme si un ennemi invisible vous avait saisi le cœur, et le serrait ! Vous vous débattez contre cette douleur, et un rire sonore vous éclate alors aux oreilles. Il y a *quelqu'un* devant vous : et vous allez devoir combattre cet ENNEMI INVISIBLE. Vous ne pouvez, bien entendu, le blesser. Son total d'ENDURANCE représente donc la prise qu'il vous a faite. Si vous parvenez à réduire son ENDURANCE à zéro, vous serez alors libéré, et vous pourrez vous enfuir en courant le long du balcon au bout duquel vous tournerez à droite. Rendez-vous alors au **257** .
Mais en attendant, il faut vous battre :

```
ENNEMI
INVISIBLE          HABILETÉ: 10     ENDURANCE : 4
```

**143**

Alors que vous vous dirigez vers la cellule voisine, un bruit de pas précipités venant de l'autre côté de la porte vous fait sursauter. Vous vous retournez juste à temps pour voir surgir quatre hommes, le visage dissimulé sous une tête de bouc, vêtus de toges blanches. « Je vous l'avais bien dit, je savais bien que j'avais entendu quelque chose, déclare l'un d'eux. Regardez ! Quelqu'un veut délivrer nos prisonniers. Venez mes frères ! » Ils se précipitent sur vous, et vous allez devoir combattre leur chef qui vous attaque le premier.

```
CHEF DES
GARDIENS         HABILETÉ: 8       ENDURANCE: 9
```

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **301** .



**144**

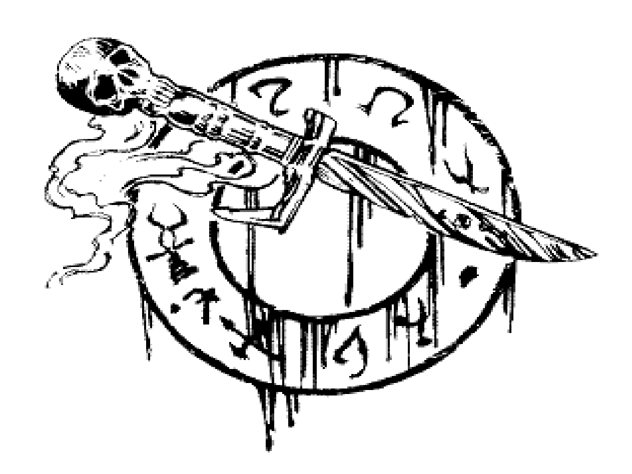
« Qu'est ce que c'est ? » demande une voix. La porte n'est pas fermée et vous pouvez l'ouvrir si vous le désirez. Allez-vous pénétrer dans la pièce et tenter votre chance auprès de qui vous a répondu (rendez-vous au **71** ) ? Vous pouvez aussi préférer ne pas prendre le risque d'être découvert ; vous marmonnez alors : « Désolé, c'est une erreur », et vous vous éloignez de la porte. Rendez-vous au **278** .

**145**

Qu'allez-vous faire pour tenir à distance ces créatures virevoltantes ? Allez-vous saisir la carafe de cognac (rendez-vous au **169** ), ou reculer lentement vers la fenêtre (rendez-vous au **64** )?

**146**

Le roc grince, et de la poussière s'élève, alors que le mur commence à bouger. Une fissure apparaît dans la maçonnerie et, lentement, une porte secrète s'ouvre. Vous êtes stupéfait de la voir s'ouvrir sur l'un des côtés de la cavité que vous aviez remarquée. Quelques instants plus tard, il vous est possible de voir ce qui se trouve de l'autre côté de la porte. La pièce secrète est petite, et une table, sur laquelle est posée un coffret, se trouve en son milieu. Si vous désirez y pénétrer, rendez-vous au **133** . Mais si vous préférez ne pas y prêter attention, vous pouvez gravir l'escalier, et ouvrir la porte qui se trouve à son sommet (rendez-vous au **293** ).



**147**

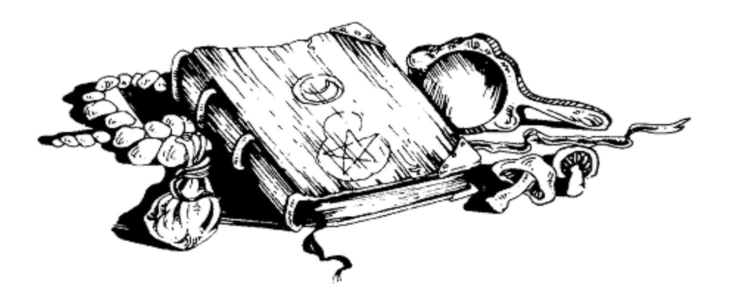
Où allez-vous vous cacher? Allez-vous vous glisser derrière les rideaux (rendez-vous au **184** ), ou préférez-vous traverser le miroir (rendez-vous au **3** ) ?

**148**

Vous saisissez le trousseau de clefs, et... Aaaaaargh ! Vous poussez un hurlement de douleur en le lâchant car les clefs ont été chauffées à blanc, et vous ont gravement brûlé. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETÉ, car vous avez pris le trousseau avec la main qui tient l'arme lorsque vous combattez. Mais vous pouvez *tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous avez en fait saisi le trousseau de l'autre main, et vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. Mais vous avez bien peur que le hurlement que vous avez poussé, ainsi que le bruit des clefs tombant sur le sol n'aient attiré l'attention de quelqu'un. Rendez-vous au **254** .

**149**

Vous prenez l'éprouvette et, après en avoir ôté le bouchon, vous l'approchez de votre nez. Le liquide n'a pas d'odeur. Vous en avalez alors une petite gorgée, et vous en attendez les effets. Mais rien ne se produit ; vous ne ressentez absolument rien. Rendez-vous au **385** .



**150**

Alors que vous contemplez les rideaux d'un air perplexe, vous posez sans y prendre garde la main sur le lit. Aussitôt il glisse à toute allure vers vous, et vous précipite au sol ! Tout cela est certes bien étrange, et l'angoisse commence à vous gagner ; vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR, et vous déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Un grondement venu de l'extrémité de la pièce vous tire de vos pensées. Glissant de plus en plus vite sur le tapis, une chaise se précipite sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au **101** . Mais si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **53** .

**151**

Sous le portrait, se trouve une petite plaque de cuivre sur laquelle vous lisez : « Margaret de Danvers (1802-1834).» Vous regardez son visage avec émotion, en regrettant presque qu'elle soit morte si jeune. Mais alors que vous êtes fasciné par sa beauté, vous sursautez

en écarquillant les yeux : avez-vous réellement vu *ses lèvres frémir* ? Mais non, c'est impossible. Et pourtant, il vous semble maintenant percevoir un chuchotement. Vous vous approchez, et vous collez une oreille sur la bouche peinte qui prononce alors ces mots : « Étranger, prends garde à ce lieu, car il est maudit ! Nombreux sont ceux qui ont succombé à ses maléfices. Je fais partie de ceux-là. Lord Kelnor, ce démon, a déjà prévu votre trépas. Surtout ne buvez pas de son vin blanc. Et si vous le pouvez encore, fuyez ! » Totalement abasourdi, vous faites un pas en arrière. Mais où donc avez-vous mis les pieds ? Dans une espèce de demeure en ruine que le moindre souffle de vent pourrait disloquer, renfermant des objets de la plus grande valeur ; et des peintures qui *parlent* ?... La terreur vous gagne, et vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Allez-vous vous précipiter vers la porte (rendez-vous au **391** ), ou préférez-vous attendre pour voir ce qui peut encore arriver (rendez-vous au **277** ) ?

**152**

Vous saisissez la poignée de la porte, mais elle ne tourne pas : la porte est verrouillée ! L'anxiété vous gagne. Comment faire pour quitter la pièce ? Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Si vous êtes toujours vivant, vous secouez avec rage la porte, mais sans plus de succès. Soudain, un bruit attire votre attention, et vous vous retournez vivement. Vous avez entendu un bruissement qui provenait des rideaux, et vous vous dirigez vers eux (rendez-vous au **236** ).

**153**

« Alors pourquoi êtes-vous ici ? » Allez-vous lui dire que vous êtes un Étranger qui cherche à s'enfuir du Manoir (rendez-vous au **208** ), ou allez-vous essayer de lui faire croire que vous êtes un serviteur du Comte de Brume (rendez-vous au **268** ) ?

**154**

La porte est verrouillée, mais la clef se trouve dans la serrure. Vous la tournez, et vous pénétrez dans une pièce faiblement éclairée par une bougie posée sur une table proche de la fenêtre, à l'opposé de l'endroit où vous vous tenez. Deux caisses retournées font office de chaises, de part et d'autre de la table, et vous ne voyez pas d'autres meubles. Provenant du couloir, le bruit d'une démarche traînante vous fait dresser l'oreille, et vous vous tournez vivement vers la porte. Un cri sonore retentit au-dehors, et la porte qui s'ouvre à la volée laisse passer un homme qui se rue dans votre direction. Ses épais cheveux sont blancs, et il est revêtu d'une longue toge gris sale.

*Tournez la page…*



**154** *Un homme se rue dans votre direction. Ses épais cheveux sont blancs, et il est revêtu d'une toge gris sale.*

Avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, il est déjà sur vous. Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR, et vous devez combattre cet

| | | |
|---|---|---|
| HOMME AUX CHEVEUX BLANCS | HABILETÉ : 7 | ENDURANCE : 9 |

Dès que vous lui aurez infligé une blessure, rendez-vous au **162** .

**155**

Vous pénétrez dans une chambre à coucher décorée avec goût. Un détail que vous y remarquez immédiatement vous décourage quelque peu : *la fenêtre est munie de barreaux* ! Vous espérez qu'ils ont été placés là plus dans l'intention d'empêcher des visiteurs indésirables de pénétrer dans le Manoir, que d'empêcher ses hôtes d'en sortir... Au centre de la pièce il y a un lit à baldaquin. Vous vous en approchez et vous posez la main sur le matelas pour en tester la souplesse. Ce lit vous paraît très confortable, et vous ressentez la nécessité de prendre quelque repos. Allez-vous vous allonger sur le lit (rendez-vous au **231** ), ou vous rendre à la fenêtre pour jeter un coup d'œil au-dehors (rendez-vous au **27** ) ?

**156**

Sur une des étagères, vous choisissez un livre intitulé « Les Symboles mystiques et leur rôle dans les rituels magiques ». Alors que vous en tournez la couverture, quelque chose glisse du livre et tombe sur le sol. Vous vous baissez et ramassez un pentacle en métal accroché à une longue chaîne. Le livre est en fait évidé. Dans sa cavité, se trouve encore un morceau de papier que vous dépliez. Vous apprenez que ce pentacle possède des pouvoirs contre les adorateurs du diable. Le nombre 66 est gravé en son centre. Vous pouvez emporter le Pentacle : vous pourrez l'utiliser dans des circonstances particulières qui vous seront précisées au cours de votre aventure ; vous vous rendrez alors au **66**. Cette trouvaille vous fait gagner 2 points de CHANCE, mais n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Désirez-vous maintenant consulter d'autres ouvrages (rendez-vous au **286** ), ou préférez-vous quitter la bibliothèque (rendez-vous au **54** ) ?

**157**

« Hmmm, grommelle le bourreau, je ne suis pas encore convaincu. Néanmoins, vous pouvez être un ami du Maître. » Vous retenez votre respiration pendant qu'il réfléchit. « Très bien, Etranger, vous avez le bénéfice du doute. Relâche-le, Dirk. » Et, bientôt, vous êtes libre de quitter les lieux. Rendez-vous au **248** .

**158**

Soudain, vous entendez un bruit de pas traînants qui s'approche de votre chambre. Les pas s'arrêtent devant la porte, et vous entendez le cliquetis d'une clef qui tourne dans la serrure ! Vous devez rapidement prendre une décision. Allez-vous sauter dans le lit et faire semblant de dormir (rendez-vous au **179** ), ou allez-vous vous cacher derrière la porte pour surprendre quiconque apparaîtra (rendez-vous au **373** ) ?

**159**

Vous pensez connaître parfaitement le premier étage du Manoir, et vous décidez d'en explorer, maintenant, le rez-de-chaussée. De retour sur le balcon, vous revenez sur vos pas jusqu'au sommet du grand escalier (rendez-vous au **132** ).

**160**

Deux portes s'ouvrent dans la pièce qui se trouve derrière le miroir. Vous pouvez vous diriger vers la porte de gauche (rendez-vous au **92** ), ou vers la porte de droite (rendez-vous au **294** ). Mais vous pouvez également retraverser le miroir (rendez-vous au **349** ).

**161**

Vous débouchez l'éprouvette, et vous la portez à votre nez. Le liquide qu'elle contient sent le citron. Vous l'approchez alors de vos lèvres, et vous en avalez une gorgée : elle a le goût du jus de citron ! Avec anxiété, vous attendez que quelque chose se produise. En vain. Ce qui est compréhensible, car le liquide ne produira ses effets que lors de votre prochain combat. Vous avez effectivement bu de la Potion de Guérison qui vous permettra de recevoir deux blessures sans que vous réduisiez votre total d'ENDURANCE. N'oubliez pas d'inscrire cette potion sur votre *Feuille d'Aventure*, et rendez-vous au **385** .

**162**

Votre adversaire chancelle sous le coup. Vous en profitez pour reprendre votre souffle. Qu'allez-vous faire à présent ?

Bondir sur lui pour l'achever ? Rendez-vous au **271**

Lever les mains pour lui faire comprendre que vous ne lui voulez aucun mal ? Rendez-vous au **313**

Vous précipiter sur la porte ? Rendez-vous au **378**

**163**

Sur la table de chevet sont disposés une bougie qui éclaire la pièce, ainsi qu'un plateau d'argent sur lequel sont posés du pain, de la confiture et une théière. Vous pouvez, si vous le désirez, vous régaler de cet en-cas (rendez-vous au **226** ). Sinon, vous pouvez examiner les placards (rendez-vous au **43** ), ou quitter cette pièce (rendez-vous au **243** ).

**164**

Vous le projetez à terre, et vous lui donnez un violent coup de pied avant qu'il reprenne ses esprits, ce qui lui fait perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Puis vous reprenez le combat et, si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **116** .

**165**

Vous examinez avec attention le coin de la pièce où sont pendues les Chauves-Souris, mais vous ne découvrez rien de bien particulier. Très vite, les couinements provenant de dessus votre tête et l'odeur fétide exhalée par les excréments des petits mammifères volants vous font couper court à vos recherches. Allez-vous maintenant regarder sous l'escalier (rendez-vous au **61** ), vous approcher du mur du fond (rendez-vous au **356** ), ou gravir l'escalier (rendez-vous au **293** )?

**166**

Vous ne découvrez rien de particulier dans cet endroit. Sur la gauche du passage, vous voyez une porte de bois que vous pouvez essayer d'ouvrir en vous rendant au **221** . Mais vous pouvez faire quelques pas jusqu'à une porte située dans le mur de droite (rendez-vous au **209** ), ou poursuivre votre chemin le long du passage (rendez-vous au **91** ).

**167**

Comme vous l'aviez deviné, les housses recouvrent bien des meubles et des sortes de boîtes. Vous découvrez quelques confortables fauteuils et une chaise longue ancienne ; quant aux boîtes, elles sont emplies d'objets nécessaires à la bonne marche d'une maison. L'une d'elles par exemple est pleine de tasses et de soucoupes enveloppées dans du papier. En fait, vous ne trouvez rien de bien intéressant. Rendez-vous au **380** .

**168**

Soudain, une voix étouffée vous appelle par votre nom ! Vous bondissez contre le mur, et vous voyez avec terreur une forme se matérialiser au centre de la pièce. Une silhouette à l'aspect humain a traversé le mur ; ou plutôt, une silhouette à l'aspect *vaguement* humain... car elle est décapitée. Comme elle se matérialise devant vous, sa voix devient plus audible ; et cette voix provient d'une tête posée sur les mains de la répugnante apparition !

*Tournez la page…*



**168** *Une voix provient de la tête posée dans les mains de la répugnante apparition !*

Le spectacle est d'autant plus affreux que le tapis commence à rougir du sang qui s'écoule lentement de la tête tranchée. Vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR. Allez-vous rester dans cette pièce pour savoir ce que vous veut ce fantôme (rendez-vous alors au **124** ), ou préférez-vous prendre vos jambes à votre cou, et fuir ce lieu sans demander votre reste (rendez-vous au **382** ) ?

**169**

Vous saisissez la carafe de cognac, et vous en projetez le contenu sur les créatures, en espérant en noyer leurs flammes. Mais à votre grand désappointement, le cognac s'enflamme violemment ! En fait, il donne encore plus de vigueur aux Esprits du Feu. Rendez-vous au **9** .

## 170

« Mais que faites-vous donc dans cette maison ? hurle-t-elle ; si vous ne partez pas de vous-même, mes chiens se chargeront de vous raccompagner. Et s'ils devaient échouer, comptez sur moi pour le faire ! » A ces mots, un panneau de bois glisse le long d'un mur, et deux GRANDS DANOIS bondissent pour vous attaquer. Préparez-vous à les combattre. Vous affronterez les chiens l'un après l'autre.

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|---|---|---|
| Premier GRAND DANOIS | 7 | 6 |
| Deuxième GRAND DANOIS | 6 | 6 |

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez ou bien quitter la pièce (rendez-vous au **159** ), ou bien y rester pour l'explorer (rendez-vous au **19** ).



## 171

Votre lutte est sans espoir, car vous ne pouvez vous débarrasser de l'oreiller, et les draps s'entortillent autour de votre visage et de votre corps. Bientôt, vous retombez dans le lit, sans vie. Le démon qui préside aux destinées du Manoir a fait une nouvelle victime.

## 172

Votre voracité a causé votre perte. Car, dans le Manoir de l'Enfer, il est conseillé de ne pas manger de fromage et de ne pas boire de vin blanc ! Quiconque passe outre cette recommandation doit en payer le prix. Vous avez été empoisonné, et votre aventure se termine ici.

## 173

Vous ouvrez les yeux. La tête vous tourne encore et vous mettez quelque temps avant de réaliser que vous êtes pieds et poings liés. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est vide, mais déjà vous avez un plan. Vous allez sautiller jusqu'à la fenêtre, briser la vitre, et frotter vos liens sur le tranchant d'un éclat de verre afin de vous libérer. Avec difficulté, vous vous mettez sur vos pieds et, par petits bonds maladroits, vous arrivez jusqu'à la fenêtre. Au-dehors, le vent pousse des rafales de pluie contre les vitres. Allez-vous essayer de les fracasser avec vos mains - mais c'est là une entreprise risquée - ou

préférez-vous *tenter votre Chance* ? Dans le premier cas, rendez-vous au **360** . Si vous préférez *tenter votre Chance*, rendez-vous au **136** .

**174**

Le roc grince et de la poussière s'élève, alors que le mur commence à bouger. Une fissure apparaît dans la maçonnerie, et lentement, une porte secrète s'ouvre. Vous êtes stupéfait de la voir s'ouvrir sur un des côtés de la cavité que vous avez découverte : sans doute cette cavité est-elle un leurre... Peu de temps après, il vous est possible de voir ce qui se trouve de l'autre côté de la porte. La pièce secrète est petite et une table sur laquelle est posée un coffret se trouve en son milieu. Si vous désirez pénétrer dans la pièce, rendez-vous au **48** . Mais si vous préférez ne pas y prêter attention, vous pouvez gravir l'escalier, et ouvrir la porte qui se trouve à son sommet (rendez-vous au **293** ).



**175**

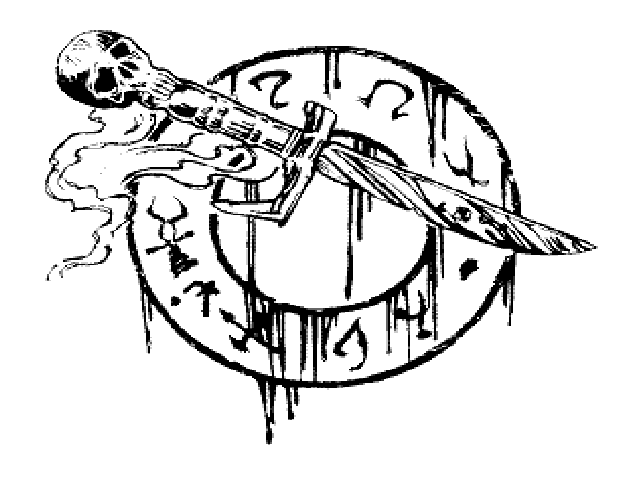
Vous vous engagez dans le couloir, et vous voyez deux portes qui se font face, la porte Belial, à gauche, et la porte Abaddon, à droite. Quelques pas plus loin, le passage se termine sur une troisième porte, sur laquelle rien n'est inscrit. Qu'allez-vous faire ?

Essayer d'ouvrir la porte Belial ? Rendez-vous au **312**
Essayer d'ouvrir la porte Abaddon ? Rendez-vous au **335**
Essayer d'ouvrir la porte sans nom ? Rendez-vous au **103**

Revenir sur vos pas, et reprendre le balcon jusqu'à l'escalier principal ? Rendez-vous au **132**

**176**

« Ça suffit ! hurle le bourreau. Coupe les liens de cet imposteur ! Il n'est pas plus un ami du Maître que le chef de la police ! » Vous êtes obligé de reconnaître qu'il dit vrai, et vous essayez de lui faire comprendre que seule la peur vous a fait lui raconter cette histoire. Vous lui expliquez, alors, la raison de votre présence dans le Manoir. Rendez-vous au **4** .

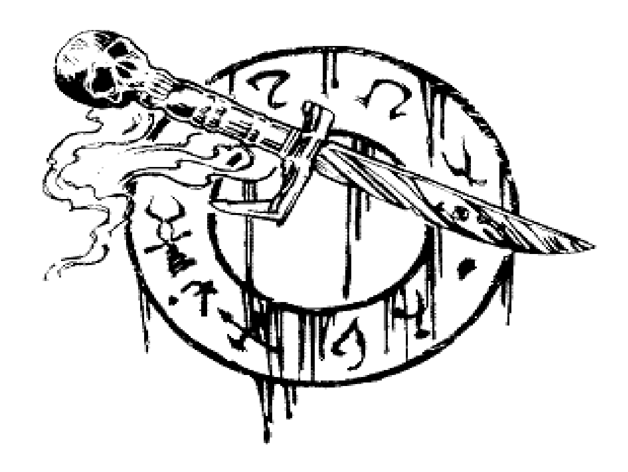


**177**

L'homme fronce les sourcils et vous écoute. La stupéfaction apparaît peu à peu sur son visage. « C'est impossible, finit-il par déclarer. Vous ne pouvez dire la vérité ! Pourtant, vous ne ressemblez pas aux *autres* ! Après tout, peut-être y a-t-il quelques mots de vrai dans votre histoire... je voudrais tellement trouver un ami dans cette demeure infernale... Très bien, Étranger, je vous crois ! » Vous poussez un soupir de soulagement. Vous pouvez maintenant lui demander comment faire pour vous enfuir du Manoir (rendez-vous au **75** ), ou s'il est possible d'en détruire le Maître (rendez-vous au **105** ).

**178**

Sans perdre un instant, vous vous précipitez pour aider votre compagnon. Trop tard ! Le Serviteur du Diable vient de lui plonger son poignard en plein cœur. De rage, vous assénez un coup violent sur la nuque du personnage masqué qui s'écroule sur le sol. Mais vous n'avez plus d'allié, et vous devez continuer votre chemin, seul (rendez-vous au **366** ).



**179**

Vous vous précipitez dans le lit dont vous tirez les draps sur vous, en gardant un œil entrouvert pour voir qui va pénétrer dans la pièce. La porte s'ouvre, et une silhouette ratatinée apparaît en tirant la jambe. On dirait un homme plié en deux, et marchant avec difficulté. Il porte un verre à la main qu'il dépose sur la table de chevet. Puis, il fait demi-tour, et se dirige vers la porte. Allez-vous sauter du lit pour l'attaquer (rendez-vous au **399** ), ou préférez-vous attendre qu'il ait disparu pour avaler la boisson qu'il vous a apportée (rendez-vous au **45** ) ?

**180**

La vision qui est la vôtre alors sera la dernière qu'il vous sera donné d'avoir. Car la blessure qui vous a été infligée, ainsi que l'épouvantable métamorphose de Franklin, dépassent ce que vous pouvez endurer. Il n'y a plus de Franklin. Son aspect humain a disparu, et il se tient maintenant devant vous sous son véritable aspect : une forme terrifiante de démon, noyée dans des fumerolles sulfureuses. Sa bouche crache des jets de vapeur, et du sang — votre sang — s'écoule non d'un couteau, mais des formidables griffes acérées qui terminent sa main droite. Alors que vous vous écroulez, moribond, sur le sol, cette créature de l'enfer s'avance vers vous pour vous piétiner de ses sabots de bouc. Vous êtes, certes, venu à bout du Comte de Brume, mais vous n'avez pas vaincu LE MAITRE...

**181**

Le majordome braille lorsque vous lui assénez un premier coup. Cet homme n'est apparemment pas habitué à la violence car son cri d'agonie est disproportionné par rapport au modeste coup que vous lui avez porté. Son hurlement se poursuit, et devient de plus en plus strident, à tel point que vous reculez en vous bouchant les oreilles. Mais ce n'est pas la douleur qui le fait hurler ainsi...

Des vapeurs commencent à s'élever du sol et à envelopper l'homme, et son hurlement se transforme en rugissement tandis que ses yeux s'agrandissent démesurément. Il se métamorphose ! Devant vous, Franklin est en train de se dissoudre pour donner naissance à une forme diabolique... Des fumées jaillissent de sa gueule, et sa peau se recouvre d'écaillés noirâtres. Ses mains se sont transformées en deux pattes griffues qui déchirent l'air, ses pieds sont maintenant des pattes de bouc.

*Tournez la page…*



181 *Franklin se métamorphose ! Ses mains se sont transformées en deux pattes griffues qui déchirent l'air.*

Vous ajoutez 3 points à votre total de PEUR pour être le témoin de la naissance de ce démon surgi des profondeurs de l'enfer. Si vous êtes toujours en vie, et si vous possédez le Kriss, rendez-vous au **109** . Si vous ne possédez pas le Poignard Malais, rendez-vous au **52** .

**182**

Vous saisissez votre dague, et l'homme détourne les yeux alors que vous allez le frapper. « Merci encore, dit-il, merci, car je n'aurai plus l'occasion de vous remercier. » Vous projetez votre bras en avant, et vous fermez les yeux au moment où la lame va pénétrer dans sa poitrine. Mais jamais votre couteau n'atteindra sa cible car votre main est soudain

saisie par une poigne de fer. Vous ouvrez les yeux, et vous voyez alors un sourire démoniaque se peindre sur le visage de l'homme. Il vous a berné ! Jamais il n'a voulu mettre fin à ses jours : il avait seulement besoin d'une arme pour se débarrasser de ses geôliers. Et vous lui avez fourni cette arme. Il écrase votre main contre les barreaux de sa cellule, vous obligeant à lâcher le poignard qui tombe à ses pieds. La colère qui est alors la vôtre se transforme en terreur, car il ne vous lâche pas pour autant : il se baisse, ramasse le poignard, et en applique la pointe contre votre cou. « Je suis désolé, mon ami, mais je ne peux prendre le risque de vous laisser révéler aux autres que je suis armé. Mes compagnons et moi devons nous libérer à tout prix, et nous le ferons lorsque les geôliers nous apporteront le prochain repas. Je suis vraiment désolé que le prix de notre liberté soit si élevé... pour vous. » A ces mots, la lame du poignard s'enfonce profondément dans votre cou, et votre aventure se termine ici.

**183**

La porte s'ouvre lentement, et une silhouette tassée pénètre dans la pièce. Il vous semble distinguer un homme marchant plié en deux. Vous bondissez sur lui pour l'attaquer. Rendez-vous au **56** pour mener ce combat, mais comme vous avez pris cet adversaire par surprise, vous devez, avant tout, déduire 2 points de son total d'ENDURANCE.

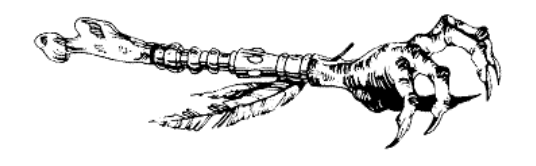
**184**

Vous vous dissimulez derrière les rideaux, le coffret serré contre vous, en priant le ciel pour que personne n'entre. Mais la porte s'ouvre, et, d'après les voix que vous entendez, deux personnes pénètrent dans la pièce en poursuivant une conversation animée où il est question de boucs et de prêtres. Un léger déclic retentit alors, et des cris s'élèvent : vos visiteurs viennent de constater la disparition du coffret. Des pas arpentent la pièce, et l'anxiété d'être découvert d'un instant à l'autre dessèche votre bouche. Tout à coup, le rideau s'ouvre à la volée, et vous vous retrouvez, l'air penaud, devant deux hommes échevelés et à l'air furieux. Allez-vous vous excuser et leur proposer de leur rendre le coffret (rendez-vous au **17** ), ou, après avoir fait quelques pas en avant, allez-vous les attaquer (rendez-vous au **215** ) ?



**185**

Vous ne voyez pas trace de piège dans la pièce. Si vous préférez recommencer votre inspection, vous pouvez *tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **379** . Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **206** . Mais vous pouvez ne pas *tenter votre Chance*. Dans ce cas, vous tirez le cordon. Rendez-vous au **318** .



**186**

A la quatrième blessure qu'elle vous infligera, la Goule vous paralysera. Vous avez déjà reçu deux blessures, et vous devez vous montrer encore plus prudent, maintenant. Encore deux blessures, et vous mourrez. Vous pouvez retourner au **126** pour poursuivre le combat. Et bonne chance !

**187**

Alors que vous vous faufilez le long du mur, quelqu'un pousse un cri : vous êtes découvert ! Tous les yeux se tournent vers vous, et bientôt l'assistance démoniaque s'avance et vous entoure. Vous êtes pris au piège. Allez-vous tenter, en vous battant, de vous frayer un chemin (rendez-vous au **365** ) ? Mais peut-être possédez-vous un objet que vous pouvez utiliser dans cette situation *particulière* ?



**188**

Le roc grince et de la poussière s'élève, alors que le mur commence à bouger. Une fissure apparaît dans la maçonnerie et, lentement, une porte secrète s'ouvre. Vous êtes stupéfait de la voir s'ouvrir sur un des côtés de la cavité que vous avez découverte : sans doute cette cavité n'est-elle qu'un leurre. Quelques instants plus tard, il vous est possible de voir ce qui se trouve de l'autre côté de la porte. La pièce secrète est petite et une table, sur laquelle est posé un coffret, se trouve en son milieu. Si vous désirez pénétrer dans la pièce, rendez-vous au **133** . Mais si vous préférez ne pas y prêter attention, vous pouvez gravir l'escalier, et ouvrir la porte qui se trouve à son sommet (rendez-vous au **293** ).

**189**

Le regard du Vampire s'illumine lorsque vous ouvrez la porte d'une espèce de grand placard. Vous ne pouviez bien entendu pas savoir que c'était ce qu'il attendait de vous. La lumière tombe sur le faciès hideux de deux morts vivants, esclaves du Vampire. Leurs yeux s'ouvrent lentement alors qu'ils avancent vers vous. Deux ZOMBIES à la peau verdâtre à moitié pourrissante vous suivent, tandis que vous reculez pas à pas. « Attaquez

! Attaquez ! » hurle le Vampire. Ils obéissent et vous allez devoir les combattre chacun à son tour.

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|---|---|---|
| Premier ZOMBIE | 7 | 6 |
| Deuxième ZOMBIE | 6 | 6 |

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **20** .

**190**

Vous frappez à la porte avec force, et regardez par la fenêtre. Les deux hommes reviennent bientôt, et allument les bougies. Le vieil homme se dirige vers la porte (rendez-vous au **207** ).



**191**

Terrorisé, le BOSSU recule lorsque vous brandissez votre arme. Vous exigez alors qu'il vous révèle les secrets des caves. « Bon, bon, dit-il en tremblant, je vais tout vous dire. Mais que va-t-il m'arriver si le Maître apprend que j'ai raconté cela à quelqu'un... » Vous lui faites facilement comprendre que ce qui lui arrivera sera pire s'il ne dit rien! «Les caves, commence-t-il, sont reliées entre elles par des portes secrètes. Quelques-unes sont simplement cachées. Mais les autres, les plus importantes, ne peuvent s'ouvrir que si l'on en connaît le mot de passe. Et, poursuit-il, le Maître change souvent ce mot de passe pour garder ses secrets en sûreté. » Vous lui demandez le mot qui est actuellement utilisé, mais il vous affirme qu'il l'ignore. Vous le menacez de nouveau, mais cette fois, il bondit sur vous. Vous allez devoir le combattre.

BOSSU HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Dès que vous lui aurez infligé une blessure, rendez-vous au **284** .

**192**

De délicates poteries ainsi que quelques objets en argent sont posés sur l'étagère. L'un de ces objets est une espèce de dague, et vous pouvez l'emporter si vous le désirez. Elle est un peu courte pour être une ARME efficace, mais néanmoins elle vous fera gagner 2 points d'HABILETÉ si vous l'utilisez lors d'un combat. Il y a également une flasque en argent. Si vous n'en possédez pas déjà une, vous pouvez la prendre et l'emplir de cognac. Maintenant vous pouvez examiner la cheminée (rendez-vous au **303** ), ou quitter la pièce (rendez-vous au **218** ).

**193**

Vous poursuivez votre chemin, et vous parvenez à l'escalier principal qui descend au rez-de-chaussée. Face à l'escalier se trouve une porte sur laquelle aucun nom n'est inscrit. Si vous voulez prendre l'escalier pour gagner le rez-de-chaussée, rendez-vous au **132** . Mais vous pouvez également vous diriger vers la porte (rendez-vous au **377** ), ou poursuivre votre chemin le long du balcon (rendez-vous au **233** ).

**194**

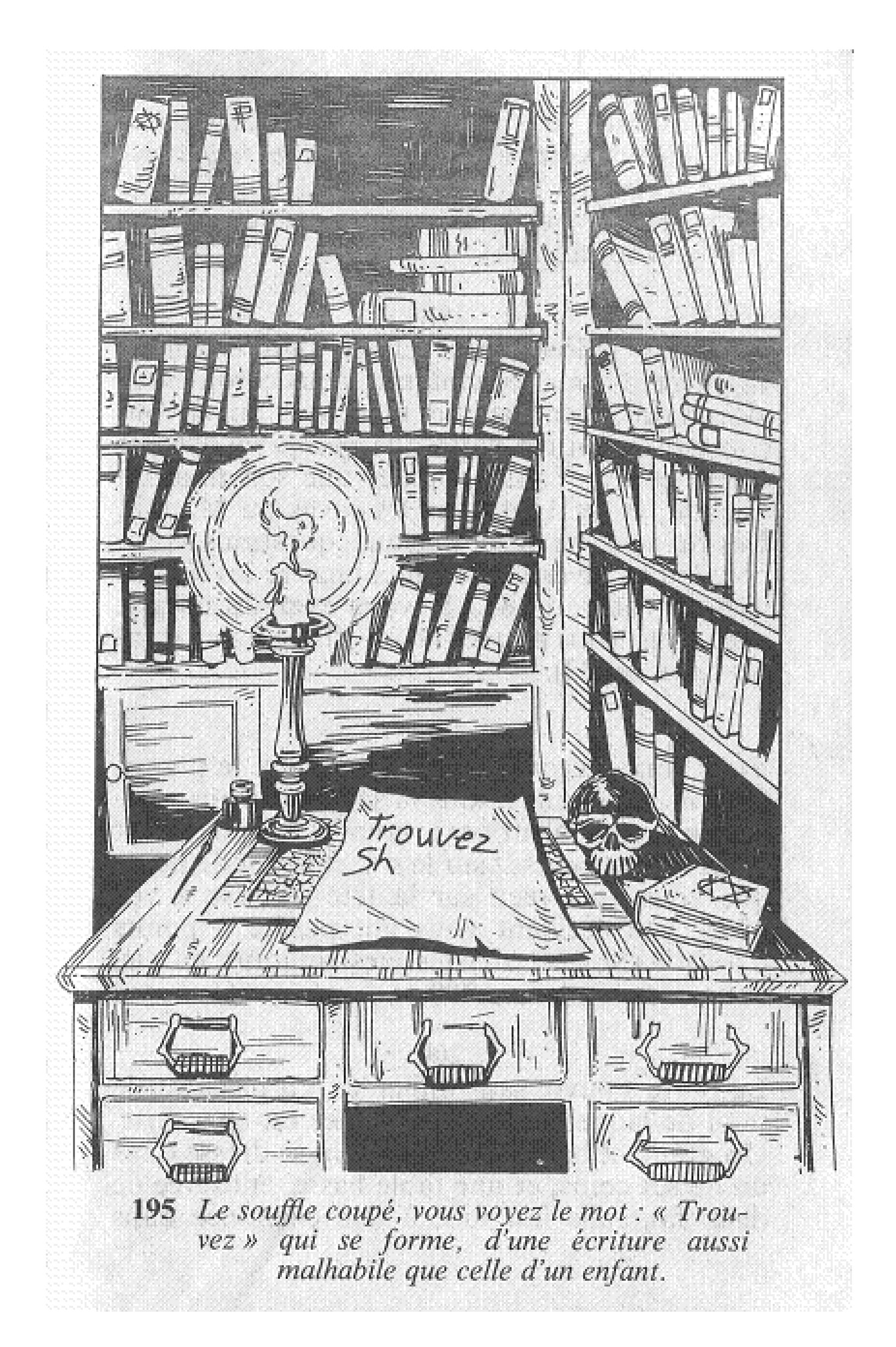
Avez-vous trouvé un mot commençant par la lettre A ? Vous pouviez choisir :

Azazel 3 points
Abaddon 5 points
Asmodeus 3 points
Apollyon 3 points

Si vous avez inscrit sur votre feuille un des noms figurant ci-dessus, notez le nombre de points correspondant. Sinon, vous ne marquez aucun point. Rendez-vous au **130** .

**195**

La porte s'ouvre sans difficulté. Les murs de la pièce dans laquelle vous pénétrez sont couverts d'étagères, sur lesquelles s'alignent des livres aux reliures de cuir. Elle n'est éclairée que par une simple bougie, posée sur un bureau d'apparence ancienne. Vous vous en approchez : il est fait d'un bois précieux, et les poignées de cuivre des tiroirs sont remarquablement travaillées. Alors que votre regard se pose sur une feuille de papier qui est placée sur un sous-main, vous vous rendez subitement compte que quelque chose d'étrange est en train de se produire. Dans le coin supérieur gauche de la feuille, s'inscrit lentement la lettre « T »... Le souffle coupé, vous voyez le mot « Trouvez » qui se forme d'une écriture aussi malhabile que celle d'un enfant.




**195** *Le souffle coupé, vous voyez le mot : « Trouvez » qui se forme, d'une écriture aussi malhabile que celle d'un enfant.*

Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Un message, qui selon toute apparence vous est destiné, apparaît alors lentement : « Trouvez Shekou ». Qui est Shekou ? Ou qu'est-ce que c'est ? Vous vous saisissez de la feuille de papier, et vous faites le tour du bureau pour l'approcher de la bougie. Mais aussi vite qu'il est apparu, le message disparaît. Maintenant vous pouvez jeter un coup d'œil aux livres (rendez-vous au **62** ), ou quitter la pièce (rendez-vous au **54** ).

## 196

Une odeur délicieuse a précédé le morceau d'agneau qui vous est présenté sur un plateau d'argent. Sans perdre un instant, vous le dévorez en compagnie du Comte qui vous pose mille questions vous concernant, et concernant surtout ce qui a pu vous conduire dans un endroit aussi reculé, en plein milieu de la nuit. Puis, à son tour, il vous parle de lui-même et de sa famille (rendez-vous au **28** ).

## 197

Vous saisissez la petite boîte qui se trouve sur le manteau de la cheminée. Au moment où vous allez ouvrir, un bruissement provenant du rideau attire votre attention. *Il se passe quelque chose d'étrange !* Vous reposez la boîte sur la cheminée, et vous vous dirigez vers les rideaux (rendez-vous au **236** ).

## 198

Le Bossu réfléchit avec effort, puis il semble vaguement vous reconnaître. Vous commencez alors à échanger quelques mots avec lui, et vous constatez qu'il est flatté que *quelqu'un* accepte de lui parler. Vous apprenez que son nom est Shekou, et qu'il vit dans les caves du Manoir. Désirez-vous lui poser quelques questions à propos de ces caves afin d'en connaître les secrets (rendez-vous au **18** ) ? Si vous avez du cognac avec vous, vous pouvez lui en offrir un peu (rendez-vous au **93** ).

## 199

Vous vous accroupissez pour prendre la photographie, et, comme vous la saisissez, vous recevez un coup violent sur le crâne. Complètement étourdi, vous glissez sur le sol, et le pot de fleurs que vous avez reçu sur la tête s'écrase à vos côtés. Cet accident vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE, et si vous êtes toujours en vie, vous vous rendez au **290** .

## 200

La porte s'ouvre sans difficulté. La pièce sur le seuil de laquelle vous vous tenez est spacieuse. Un grand et beau lit à baldaquin se dresse dans un de ses coins, et une table basse, entourée de deux fauteuils fait face à une cheminée dans laquelle un feu brûle doucement. Dans le mur qui vous fait face se trouvent deux portes. Apparemment, il n'y a personne dans cette pièce, dans laquelle vous pouvez pénétrer si vous le désirez (rendez-vous au **69** ). Mais vous pouvez également refermer rapidement la porte et vous éloigner (rendez-vous au **389** ).

**201**

Vous êtes tassé à l'intérieur de la petite cage qui est ensuite hissée au plafond. C'est là une villégiature de rêve : la cage est suffisamment large pour vous permettre d'y rester assis, mais vos genoux sont pressés contre votre poitrine, et il vous est impossible de faire le moindre mouvement ! Quand les premières crampes se feront sentir, ce sera le début de votre lente, longue et douloureuse agonie... pour le plus grand plaisir du bourreau et de ses assistants.

**202**

Vous répondez à l'homme que vous ne désirez pas vous enfuir avec lui. La porte est ouverte, et il peut aller où bon lui semble. Rendez-vous au **278** .

**203**

Il y a une seule cachette dans la pièce ; mais si vous la découvrez, vous pourrez dire que vous avez vraiment de la chance. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **376** . Si vous êtes Malchanceux, préparez-vous à voir apparaître l'être - ou la créature - qui est devant la porte. Mais vous pouvez aussi choisir de vous dissimuler derrière la porte, en espérant que vous ne serez découvert que le plus tard possible (rendez-vous au **369** ).

**204**

Allez-vous essayer d'ouvrir l'autre porte (rendez-vous au **92** ), ou préférez-vous traverser le miroir (rendez-vous au **349** ) ?

**205**

La porte est verrouillée, et vous vous tournez vers la porte qui lui fait face. Rendez-vous au **118** .



**206**

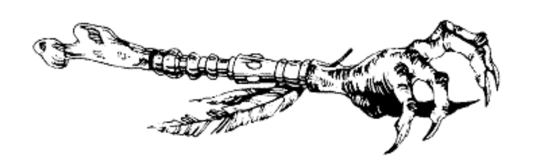
Vous ne découvrez aucun piège dans cette pièce et vous tirez le cordon de sonnette pour appeler le majordome (rendez-vous au **318** ).

**207**

« Qu'est-ce que c'est ?, marmonne le vieil homme. Qui peut bien frapper à la porte à une heure pareille ? Serait-ce l'un des Frères ? Je croyais pourtant que tout le monde était arrivé... » Les deux hommes chuchotent alors entre eux, et leur voix est trop faible pour que vous puissiez comprendre quoi que ce soit. Vous attendez patiemment sous la pluie. Finalement la porte s'ouvre et une voix demande : « Qui est là ? » Allez-vous les mettre au courant de votre mésaventure et leur demander la permission de téléphoner (rendez-vous au **95** ), ou allez-vous prétendre que vous êtes l'un des Frères auxquels ils ont fait allusion (rendez-vous au **267** ) ?

**208**

« Je n'en reviens pas ! s'exclame-t-il. Mes prières auraient-elles été entendues ? Puis-je me joindre à vous ? Je vous en prie, permettez-moi de vous accompagner. Je peux vous être d'un grand secours. » Vous lui répondez que vous acceptez bien volontiers son aide pour vous enfuir du Manoir, et vous l'interrogez sur la raison de sa présence dans ce sinistre souterrain. « Avez-vous entendu parler des sacrifices ? vous demande-t-il. Eh bien, je suis la prochaine victime ! J'étais une créature du Maître ; mais je ne peux plus supporter de vivre dans ce monde infernal. Cependant il n'est pas permis de quitter le Maître. Aussi ai-je été condamné à mort. Condamné à être sacrifié... Ensemble, nous pouvons anéantir Kelnor, car je sais ce qu'il faut faire pour y parvenir. Kelnor ne peut être détruit qu'avec le Kriss, le Poignard Malais qui est caché quelque part, dans le Manoir ; et nous devons l'attirer dans une *pièce rouge*. Il faut débarrasser le monde de ce monstre et de sa secte démoniaque ! » Vous seriez stupide de refuser cette aide, et vous ajoutez 1 point à votre total de CHANCE pour cette rencontre. Un bruit venant de l'extérieur interrompt votre conversation. Rendez-vous au **87** .



**209**

La pièce doit être une espèce de cachot car, le long d'un mur, sont alignées quatre cellules dotées de forts barreaux de fer. Il semble qu'il n'y ait personne du côté où vous vous trouvez, aussi faites-vous quelques pas à l'intérieur de la pièce. Alors que vous avancez, une petite branche craque sous vos pieds, et trois êtres crasseux, échevelés, et vêtus de guenilles, bondissent dans trois des cellules.

*Tournez la page…*



**209** *Troix êtres crasseux, échevelés et vêtus de guenilles bondissent dans trois des cellules.*

Ils se précipitent vers les barreaux en vous suppliant de les délivrer. En gémissant, ils vous disent qu'ils ont été capturés par les créatures du Comte de Brume et emprisonnés en attendant quelque horrible destin. Dans la cellule la plus proche de vous se tient une jeune fille ; son visage et ses cheveux sont d'une saleté repoussante et elle est en larmes. Dans la seconde cellule est emprisonné un homme de grande taille au visage buriné. Il a accepté sa mort, mais vous demande de mettre fin à ses jours sur-le-champ, afin de priver le Comte de Brume de ce plaisir. Dans la troisième cellule se tient un homme chauve revêtu d'une robe de bure. Il reste silencieux. Désirez-vous porter secours à ces prisonniers ? Dans ce cas, vous pouvez adresser la parole à la jeune fille (rendez-vous au **322** ), à l'homme de grande taille (rendez-vous au **266** ), ou à l'homme chauve (rendez-vous au **363** ). Mais vous pouvez choisir aussi de ne pas leur parler. Vous quittez alors cette pièce en vous rendant au **91** .

**210**

Vous quittez la pièce en compagnie du Bossu qui boitille devant vous. « Il ne manquerait plus que les amis du Maître arrivent maintenant... marmonne-t-il pour lui-même. Me faire une chose pareille... une nuit comme celle-là... » Vous finissez par arriver à une porte située dans le mur de gauche, devant laquelle il s'arrête. « Continuez tout droit jusqu'à ce que vous parveniez à un escalier. Il vous mènera au rez-de-chaussée du Manoir. Moi, j'ai encore du travail à accomplir en bas. » Avez-vous reconnu ce Bossu ? Etes vous certain de ne pas l'avoir déjà rencontré ? Si vous avez déjà rencontré le Bossu, rendez-vous au **230** . Sinon, vous pouvez suivre ses indications (rendez-vous au **393** ), ou attendre qu'il soit parti pour explorer la cave (rendez-vous au **166** ).

**211**

La porte est fermée à clef. Vous faites demi-tour, et reprenez votre chemin le long du couloir (rendez-vous au **58** ).



**212**

La clef ne tourne pas dans la serrure, et la porte reste fermée. Rendez-vous au **47** .

**213**

La table est quelconque. Vous en faites le tour et regardez au-dessous, mais vous ne remarquez rien de particulier. L'une des caisses semble légère, et vous la retournez, mais vous ne découvrez rien. L'autre caisse paraît plus lourde. Vous lui donnez un coup de pied, mais elle ne bouge pas. Désirez-vous la soulever pour voir ce qu'elle cache (rendez-vous au **134** ), ou préférez-vous vous en désintéresser et regagner le couloir (rendez-vous au **378** ) ?

**214**

Vous lui racontez ce qui vous a amené jusqu'à lui, et vous lui dites que vous cherchez, vous aussi, à vous échapper du Manoir, non sans avoir fait disparaître le Comte de Brume et ses Serviteurs du Diable auparavant. En entendant cela, l'homme devient très excité. « Mon nom est Rafferty, dit-il ; j'ai rencontré suffisamment de démons en ces lieux, et je

désire les chasser de ma vie à tout jamais. Peut-être pouvons-nous nous enfuir ensemble. Il y a une trappe secrète dans le plafond, dans ce coin de la pièce. Si vous voulez bien accepter de vous baisser, je vais grimper sur vos épaules et lorsque j'aurai franchi cette trappe, je pourrai ensuite vous hisser. » Allez-vous suivre son plan (rendez-vous au **245** ) ? Mais peut-être vous méfiez-vous de cet homme, et préférez-vous continuer votre chemin seul (rendez-vous au **202** ) ?

**215**

Vous êtes aussi sidéré que les deux hommes de vous retrouver aussi soudainement face à face. Mais vous êtes prêt à les combattre. Vous posez le coffret à terre, et vous vous précipitez sur eux. Vous les affrontez chacun à son tour.

| | HABILETÉ | ENDURANCE |
|---|---|---|
| Premier HOMME | 7 | 8 |
| Deuxième HOMME | 8 | 9 |

Après le quatrième Assaut, vous pourrez prendre la *Fuite* sans emporter le coffret, en profitant d'un instant d'inattention de vos adversaires. Sautez alors à travers le miroir, et rendez-vous au **160** . Mais si vous menez le combat jusqu'à son terme, et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **273** .



**216**

L'escalier se divise bientôt en deux, et vous pouvez poursuivre votre descente en utilisant l'escalier de gauche (rendez-vous au **398** ), ou celui de droite (rendez-vous au **89** ).

**217**

La porte s'ouvre, et vous vous retrouvez au haut d'un escalier qui doit certainement conduire vers les caves du Manoir. Vous descendez lentement les marches pour laisser vos yeux s'accoutumer à l'obscurité. Arrivé au bas de l'escalier, vous entendez des espèces de gazouillis, et tout à coup quelque chose atterrit sur votre tête, et vous enfonce des griffes acérées dans le crâne ! Terrorisé, vous faites un geste pour vous en débarrasser, et votre main rencontre un petit corps de consistance caoutchouteuse. Des CHAUVES-SOURIS! Le lieu est infesté de chauves-souris qui se précipitent sur vous en voletant, et vous égratignent de leurs griffes. Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR, et vous devez décider rapidement de la meilleure attitude à adopter. Allez-vous :

Remonter l'escalier quatre à quatre ? Rendez-vous au **370**

Vous réfugier sous l'escalier ? Rendez-vous au **320**

Combattre les Chauves-Souris ? Rendez-vous au **343**



**218**

D'où veniez-vous lorsque vous êtes arrivé dans ce salon ? Si vous êtes arrivé par la porte donnant sur un couloir, vous vous dirigez maintenant vers la porte du bureau (rendez-vous au **195** ). Si, en revanche, vous veniez du bureau, vous vous dirigez vers la porte donnant sur le couloir (rendez-vous au **251** ).

**219**

Vous êtes presque seul à présent, et les derniers amis du Frère Meyna'ch vont bientôt disparaître, lorsqu'ils sont bousculés par un homme qui surgit dans la pièce en soufflant et en haletant. «Je suis en retard... j'en ai pour une minute... attendez-moi... ne commencez-pas sans... Où est ma toge ? Où est mon masque ? » Votre sang ne fait qu'un tour alors qu'il s'immobilise, complètement sidéré, devant les patères qui ne supportent plus rien, et les étagères vides. « Il n'y a plus rien », dit-il d'un air piteux prenant les rares personnes dans la pièce à témoin. « Quelqu'un a pris mon masque, ajoute-t-il d'un air malheureux. Quelqu'un... Attendez! Frères! *Quelqu'un a pris mon masque* ! » Son regard tombe alors sur vous : « *Le voilà* ! Désolé, Frère, mais vous avez pris mon masque par erreur. Je le reconnais bien, car il a une dent brisée. Donnez-le moi. » Et avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, il saisit le masque, et l'enlève de votre tête. En voyant votre visage, ses yeux s'arrondissent : « Mais qui êtes-vous ? » demande une voix. Vous hésitez - trop - avant d'imaginer une réponse à leur faire. La surprise est passée. « Frères, Frères, hurle une autre voix, ii y a un intrus parmi nous. » A ces mots, une dizaine d'hommes font irruption dans la pièce, et se précipitent sur vous. Il n'y a pas d'autre issue pour vous que de les suivre jusqu'à la cellule où ils vous emmènent, une cellule d'où il est impossible de s'évader. Et c'est en regardant votre accoutrement ridicule, que vous comprenez alors que votre aventure se termine ici.



**220**

« Grâce ! grâce ! » crie le Bossu. La pauvre créature vous fait tellement pitié que vous faites quelques pas en arrière alors qu'elle tombe à genoux devant vous. Le Bossu est maintenant inoffensif et il se perd en remerciements pour lui avoir laissé la vie sauve. Souhaitez-vous maintenant quitter la pièce en y enfermant le Bossu (rendez-vous au **350** ), ou allez-vous profiter de ses bonnes dispositions pour lui poser quelques questions (rendez-vous au **234** ) ?

**221**

A travers la porte, vous entendez des bruits inquiétants qui vous font penser que l'être, ou la chose, qui se trouve derrière ne doit pas être particulièrement amical ! Allez-vous quand même tenter d'ouvrir cette porte (rendez-vous au **344** ), ou préférez-vous vous rendre à une autre porte qui se trouve un peu plus loin, sur la droite (rendez-vous au **209** ) ? Mais vous pouvez également poursuivre votre chemin le long du passage (rendez-vous au **91** ).

**222**

Vous saisissez la poignée que vous tournez lentement, et vous poussez la porte. La tempête qui fait rage, dehors, produit un vacarme infernal, mais vous franchissez cependant le pas de la porte... et vous vous arrêtez net, le souffle coupé et les yeux grands ouverts, glacé d'effroi. Devant vous se tient une silhouette encapuchonnée dont le visage n'a rien d'humain, car sa tête est celle d'un bouc ! Sa gueule est rouge d'un sang qui s'écoule goutte à goutte sur le sol, et ses yeux morts vous fixent de leur regard vide.

*Tournez la page…*



222 *Sa gueule est rouge d'un sang qui s'écoule goutte à goutte sur le sol.*

La vision est terrifiante, et vous ajoutez 3 points à votre total de PEUR. Si vous êtes toujours en vie, vous claquez la porte, et vous faites demi-tour en courant. Allez-vous vous précipiter vers une porte qui se trouve sur votre gauche (rendez-vous au **285** ), vers une porte située à votre droite (rendez-vous au **353** ), ou revenir sur vos pas dans le couloir (rendez-vous au **108** ) ?

## 223

Le roc grince, et de la poussière s'élève, alors que le mur commence à bouger. Une fissure apparaît alors dans la maçonnerie et, lentement, une porte secrète s'ouvre. Vous êtes stupéfait de la voir s'ouvrir sur l'un des côtés de la cavité que vous aviez remarquée. Sans doute cette cavité n'est-elle qu'un leurre ? Quelques instants plus tard, il vous est

possible de voir ce qui se trouve de l'autre côté de la porte. La pièce secrète est petite, et une table, sur laquelle est posé un coffret, se trouve en son milieu. Si vous désirez y pénétrer, rendez-vous au **133** . Mais si vous préférez ne pas y prêter attention, vous pouvez gravir l'escalier, et ouvrir la porte qui se trouve à son sommet (rendez-vous au **293** ).

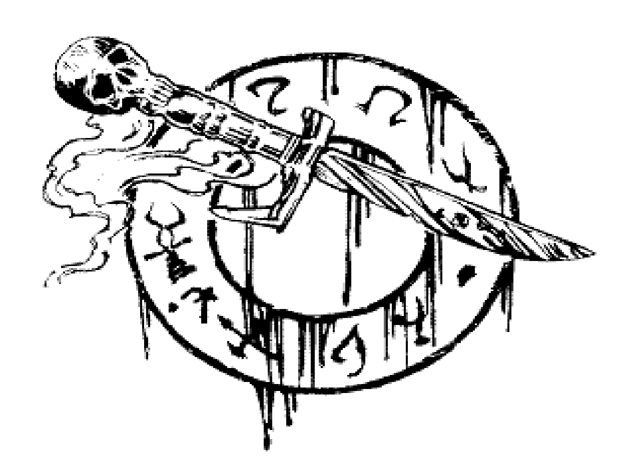


**224**

Franklin vous sert ce que vous avez demandé, et vous terminez votre repas. « Vous devez être bien fatigué, dit le Comte ; minuit est passé depuis longtemps ! Franklin va vous conduire à votre chambre. » Vous prenez congé du Comte après l'avoir remercié, et vous suivez Franklin qui vous précède jusqu'à un ample et magnifique escalier à la rampe sculptée. En haut de l'escalier se trouve un balcon, sur lequel donnent de nombreuses portes portant, pour la plupart, un nom inscrit sur une plaque. Franklin vous mène jusqu'à l'une de ces portes sur laquelle vous pouvez lire Erasme. Après l'avoir ouverte devant vous, il vous souhaite une bonne nuit. Rendez-vous au **5** .

**225**

Vous appuyez sur le bouton. Un déclic se produit alors, accompagné d'un grondement sourd. Lentement, la bibliothèque glisse sur le côté et un passage secret apparaît. Si vous voulez descendre dans le passage, rendez-vous au **241** . Mais vous pouvez choisir de ne pas prendre ce risque, et quitter la pièce en vous rendant au **54** .



**226**

Vous examinez ce qui est posé sur le plateau, avec la plus grande attention, mais vous ne remarquez rien qui pourrait attirer votre méfiance. Tout au contraire, cet en-cas vous semble destiné, et vous le dévorez de la meilleure humeur possible. Ce bon repas vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE, et perdre 1 point de PEUR. Maintenant, vous pouvez quitter cette chambre (rendez-vous au **243** ), ou vous diriger vers les placards (rendez-vous au **43** ).

**227**

Qu'avez-vous choisi ? Le pain et les gâteaux vous font gagner 2 points d'ENDURANCE ; la viande et le poisson séché, ainsi que le fromage, 1 point d'ENDURANCE ; les fruits et le vin, aucun point d'ENDURANCE. Le vin vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ ; mais si vous avez choisi d'en boire, ôtez 2 points de votre total de PEUR (pour le courage que vous trouvez au fond de la bouteille !) Si vous avez mangé du fromage ou bu du vin blanc, rendez-vous au **172** . Si vous avez seulement goûté au poisson séché ou bu du vin rouge, rendez-vous au **84** . Si vous n'avez choisi rien de cela, rendez-vous au **36** .

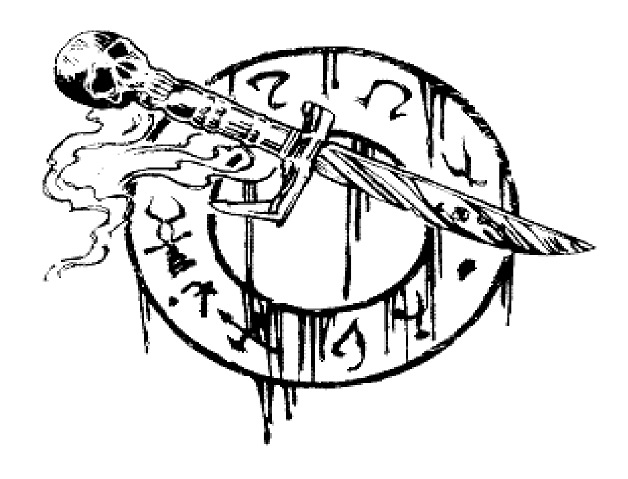


**228**

Comment allez-vous le combattre ? Allez-vous utiliser une arme (rendez-vous au **32** ), ou possédez-vous un objet quelconque dont vous pourriez vous servir (rendez-vous au **46** ) ?

**229**

Vous suivez le balcon qui tourne sur la gauche, jusqu'à une porte située sur votre droite. Une plaque indique qu'il s'agit de la chambre Erasme. Si vous désirez pénétrer dans cette pièce, rendez-vous au **140** . Mais vous pouvez également poursuivre votre chemin jusqu'à une autre porte qui se trouve devant vous au bout du balcon. Rendez-vous au **332** .



**230**

Tout à coup, vous reconnaissez le Bossu : c'est lui qui vous a apporté une boisson, au premier étage ! Allez-vous essayer de lui rafraîchir la mémoire (rendez-vous au **198** ), ou préférez-vous l'attaquer pour vous venger (rendez-vous au **302** ) ?

**231**

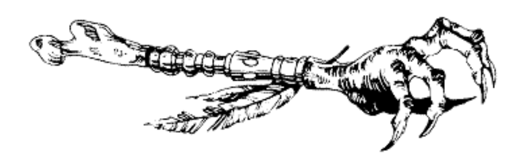
Vous vous glissez dans les draps, et vous soufflez la bougie. Des pensées oppressantes vous viennent à l'esprit : le vieil homme qui vous a indiqué une fausse direction, votre accident, l'aspect sinistre du Manoir... mais bientôt la fatigue prend le dessus, et vous ne tardez pas à vous endormir. Votre sommeil est agité, et vous rêvez que vous êtes poursuivi par un nuage de gaz tourbillonnant. Vous essayez de courir pour lui échapper, mais plus vous courez vite, et moins vous avancez ! Le nuage est vite sur vous. Par tous les moyens vous essayez de l'éviter, mais il finit par vous engloutir. Vous toussez, vous suffoquez, les poumons vous brûlent... et vous vous éveillez en sursaut. Votre visage est enfoui dans l'oreiller, et la literie vous interdit tout mouvement ! Draps et couvertures semblent peser une tonne, et c'est avec effort que vous finissez par vous en libérer. Quelque chose de peu naturel se passe dans cette pièce. Vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR. Si vous êtes toujours vivant, il va maintenant falloir vous débarrasser de l'oreiller. Jetez deux dés. Si le nombre que vous obtenez est égal ou inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **348** . Si, en revanche, ce nombre est supérieur à ce même total, rendez-vous au **171** .

**232**

La porte s'ouvre sur une petite pièce plongée dans l'obscurité. Il semble qu'il n'y ait aucun moyen d'en sortir, mais vous en faites le tour en longeant les murs. Enfin, dans un angle, votre main rencontre un petit bouton que vous pressez. La paroi qui vous fait face coulisse alors et découvre un passage dans lequel deux portes se font face. Il n'y a pas d'autre issue. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au **342** ), ou frapper à celle de droite (rendez-vous au **144** )?

**233**

A quelques pas de la porte sans nom se trouve une *nouvelle* porte, anonyme elle aussi. Si vous voulez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au **98** . Mais vous pouvez poursuivre votre chemin en unis rendant au **374** .



**234**

Complètement épouvanté, il accepte de répondre à vos questions pour sauver sa pauvre vie. Allez-vous lui demander :

Comment vous enfuir du Manoir ? Rendez-vous au **258**
Des renseignements sur les habitants du Manoir ? Rendez-vous au **308**
Ce qui se passe dans le Manoir ? Rendez-vous au **325**

**235**

Si vous avez inscrit un des mots commençant par la lettre B figurant ci-dessous, notez le nombre de points qui lui correspond :

Belial 3 points
Brume 5 points

Si vous avez choisi un autre mot, vous ne marquez aucun point. Rendez-vous au **194** .

**236**

Assené de derrière le rideau, un coup violent vous atteint en pleine poitrine et vous projette à terre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, et vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR. Si vous êtes toujours vivant, vous vous remettez en un éclair sur vos pieds alors que le rideau s'écarte lentement, laissant apparaître un monstre d'aspect vaguement humain.

*Tournez la page…*



**236** *Le rideau s'écarte, laissant apparaître un monstre d'aspect vaguement humain.*

Sa peau est d'une couleur verdâtre, et bien que ses immenses yeux semblent vous fixer avec intensité, c'est au-delà de vous que son regard se porte. Sa mâchoire s'ouvre largement, découvrant une bouche à moitié plantée de dents rougeâtres. Il est vêtu de loques. Il s'avance vers vous pour vous attaquer. Et vous allez devoir combattre un ZOMBIE.

`ZOMBIE        HABILETÉ: 7      ENDURANCE : 6`

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **114** .

**237**

Vous vous trouvez face à la porte secrète, et, pour l'ouvrir, vous devez prononcer le mot de passe. Quel mot allez-vous choisir ?

| | |
|---|---|
| Pravemi | Rendez-vous au **223** |
| Tête de Bouc | Rendez-vous au **188** |
| Meurtre | Rendez-vous au **174** |
| Kriss | Rendez-vous au **146** |

**238**

Il n'y a pas de téléphone dans le hall, et vous hésitez à vous aventurer à l'intérieur du Manoir. Pendant que vous réfléchissez à la meilleure attitude à adopter, vous entendez un bruit provenant de l'autre côté de l'une des portes de la salle, et vous regagnez vite votre fauteuil. Rendez-vous au **277** .

**239**

A première vue, cette chambre ne recèle aucune cachette, ni aucun piège. Le lit est posé d'une pièce sur le sol et, selon toute apparence, vous êtes en sécurité. Mais soudain, vous sursautez, car un bruit de pas traînants venu du corridor se rapproche, puis s'arrête devant la porte ! Le cœur battant, vous retenez votre respiration. Allez-vous attendre pour voir qui va pénétrer dans la chambre (rendez-vous au **369** ), ou allez-vous, sans perdre un instant, imaginer un plan d'action (rendez-vous au **281** ) ?

**240**

Vous parvenez à atteindre la porte et à la refermer avant que les chiens bondissent sur vous. De retour dans le passage, vous cherchez un autre moyen pour quitter l'endroit. Rendez-vous au **60** .

**241**

Le passage dans lequel vous vous trouvez longe certainement le Manoir. Ses murs sont faits de pierre grossière, et vous apercevez un escalier aux marches de pierre également, qui descend en pente douce, probablement vers les caves : au fur et à mesure que vous avancez, l'air devient, en effet, plus frais. Vous arrivez bientôt au bas de l'escalier, devant une porte en bois vermoulu. Elle est entrebâillée et, après avoir jeté un coup d'œil inquiet autour de vous, vous vous risquez a la pousser. La pièce, sur le seuil de laquelle vous vous trouvez, possède une autre porte (que vous emprunterez lorsque vous quitterez cette pièce. Vous vous retrouverez alors dans un passage que vous prendrez sur la droite.) Mais ce n'est pas cela qui vous emplit de frayeur, mais ce qui se trouve face à vous. Rendez-vous au **209** .

**242**

Les boîtes contiennent des bijoux, la plupart d'un goût douteux. L'un d'entre eux, cependant, attire votre attention. Il s'agit d'un anneau d'or serti de rubis. Vous le prenez, et vous rapprochez de la bougie afin d'essayer de déchiffrer une inscription qui est gravée à l'intérieur. Vous pouvez lire « A ma chère Margaret, de la part de Georges. 1834. » Si vous le désirez, vous pouvez glisser l'anneau dans votre poche (inscrivez alors cette trouvaille sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, rendez-vous au **290** .

**243**

De retour dans le passage, vous revenez sur vos pas. Deux portes qui se font face se présentent à vous : les portes Bélial et Abaddon. Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte Bélial située sur votre droite, rendez-vous au **312** . Si vous préférez essayer d'ouvrir la porte Abaddon, sur votre gauche, rendez-vous au **335** . Mais vous pouvez également regagner le balcon, et le suivre jusqu'a l'escalier principal (rendez-vous au **132** ).

**244**

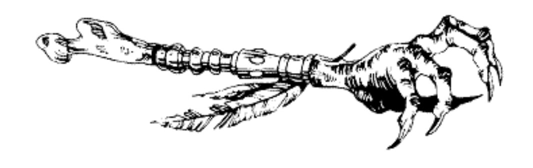
Le Comte est outragé ! Ainsi vous l'avez laissé préparer un repas en plein milieu de la nuit, avec tous les inconvénients que cela suppose, et maintenant vous lui déclarez que vous n'avez pas faim ! Vous pouvez lui présenter vos excuses et choisir le canard (rendez-vous au **115** ), ou l'agneau (rendez-vous au **196** ). Mais vous pouvez aussi, en regrettant de l'avoir ainsi dérangé, passer outre à sa colère et rester ferme dans votre décision (rendez-vous au **96** ).

**245**

Dans le coin de la pièce qu'il vous a indiqué, vous vous baissez pour lui permettre de grimper sur vos épaules. Soudain, une pensée vous traverse l'esprit. Pourquoi Rafferty ne s'est-il pas évadé plus tôt en montant sur la table ? Vous tournez la tête dans l'intention de lui poser la question, mais alors son poing s'écrase sur votre menton ! Vous vous effondrez sur le sol pendant que Rafferty jubile. Grâce à votre capture, il regagnera une fois de plus les faveurs du Maître. Il a sauvé sa misérable vie. Quant à vous, vous êtes prisonnier et vous passerez le reste de votre existence dans les oubliettes du Manoir jusqu'à ce que le Maître se lasse de vous.

**246**

Au bout d'un instant, vous percevez des mots, prononcés sans aucun doute par la vieille femme bien que ses lèvres ne frémissent même pas. « Étranger, comment avez-vous oser pénétrer dans la chambre de la maîtresse de ce Manoir ? » Vous bégayez une vague excuse, mais la voix reprend aussitôt avec autorité : « Sortez ! Laissez une vieille femme mourir en paix ! » Allez-vous vous éloigner comme elle vous le demande (rendez-vous au **159** ), ou, en insistant, allez-vous lui poser quelques questions à propos du Manoir (rendez-vous au **170** )?



**247**

Dans le couloir, vous voyez deux portes qui se font face. Vous pouvez essayer d'ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au **217** ),ou celle de droite (rendez-vous au **307** ). Mais vous pouvez également continuer à marcher le long du couloir (rendez-vous au **316** ).

**248**

Vous quittez la chambre de torture, et vous reprenez votre chemin le long du passage. Rendez-vous au **393** .

**249**

Avec prudence, vous vous dirigez vers les rideaux. Ils sont immobiles. Vous saisissez le rideau de gauche et vous le tirez brutalement. Vous découvrez une large baie vitrée qui est grillagée à l'extérieur. Rien n'est caché là. Vous attrapez alors l'autre rideau ; mais avant d'avoir pu esquisser un geste pour le tirer, vous voyez avec effroi les renflements que vous aviez remarqués *prendre vie*. Rendez-vous au **236** .

**250**

Vous vous approchez d'un portrait sous lequel figure la mention « Duchesse de Brewster, (1777-1845). »

*Tournez la page…*



*Duchesse de Brewster*
*(1777-1845)*

Il représente une femme âgée d'aspect sévère, et au regard glacial ; une femme à n'en pas douter d'origine noble. Mais alors que vous le regardez, le portrait semble frémir. Vous clignez des yeux, et vous essayez de détourner votre regard. Impossible ! De légers frémissements agitent le visage peint et, bouche bée, vous voyez ses yeux se tourner vers vous. Ajoutez 1 point à votre total de PEUR. Ses lèvres remuent alors, et une voix vous déclare : « Étranger, sans le savoir, vous avez pénétré dans un endroit maudit, et j'aimerais pouvoir vous prier de vous en éloigner. Mais hélas ! vous ne pouvez vous échapper. Le mal et la douleur règnent en ces lieux que vous ne pourrez quitter que si vous les faites disparaître. Mais cela est presque impossible également. Je peux cependant vous révéler ceci : écoutez attentivement. Vous avez un allié dans cette Maison ; un allié qui peut vous aider. Il est vêtu d'une toge grise, et ensemble, vous pouvez libérer le Manoir de l'emprise du diable qui l'habite. » A ces mots, le frissonnement cesse. Vous

vous frottez les yeux, puis vous regardez de nouveau le portrait, mais il a repris sa parfaite immobilité. Rendez-vous au **277** .

**251**

De l'autre côté du couloir se trouve une nouvelle porte. Si vous voulez essayer de l'ouvrir, rendez-vous au **97** . Sinon, vous pouvez suivre le couloir en le prenant sur la droite (rendez-vous au **42** ).

**252**

Le passage se termine sur une massive porte de bois, la porte Shaitan. A votre droite se trouve la porte Mammon, et sur votre gauche une troisième porte sur laquelle rien n'est marqué. Laquelle de ces portes allez-vous essayer d'ouvrir :

La porte Shaitan ? Rendez-vous au **200**

La porte Mammon ? Rendez-vous au **123**

La porte sans nom ? Rendez-vous au **15**

Mais vous pouvez aussi faire demi-tour, et regagner le balcon (rendez-vous au **272** ).



**253**

Durant un quart d'heure, vous examinez chacune des briques mal assujetties des murs de la pièce. Mais vous ne trouvez rien qui puisse ouvrir la porte secrète. Peut-être cette porte ne peut-elle être manœuvrée que par un système se trouvant de l'autre côté du mur ? Qu'allez-vous faire, maintenant ? Allez-vous reprendre l'escalier, et regagner la porte qui se trouve à son sommet (rendez-vous au **293** ), ou préférez-vous jeter un coup d'œil dans le coin des Chauves-Souris (rendez-vous au **165** ) ?

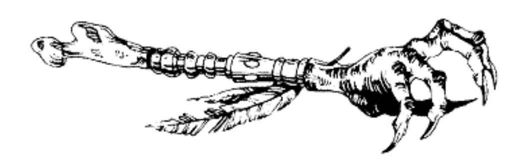
**254**

Vos craintes sont vite confirmées, car la porte s'ouvre à la volée. Le vacarme que vous avez fait a attiré l'attention de quelques bizarres amis du Comte de Brume : quatre personnages vêtus de toges blanches, le visage caché sous des têtes de bouc, surgissent dans la pièce. Ils sont armés de couteaux et de longs bâtons de bois, et il serait stupide de votre part de vouloir leur résister. Ils vous saisissent par les épaules, et vous traînent dans un escalier qui descend jusqu'à une salle souterraine. Dans cette salle se trouvent quatre

cellules : trois sont déjà occupées, mais la quatrième est vide et il ne vous est pas difficile de deviner pour qui elle a été réservée ! Vous voilà livré au bon plaisir du Comte, et votre aventure se termine ici.

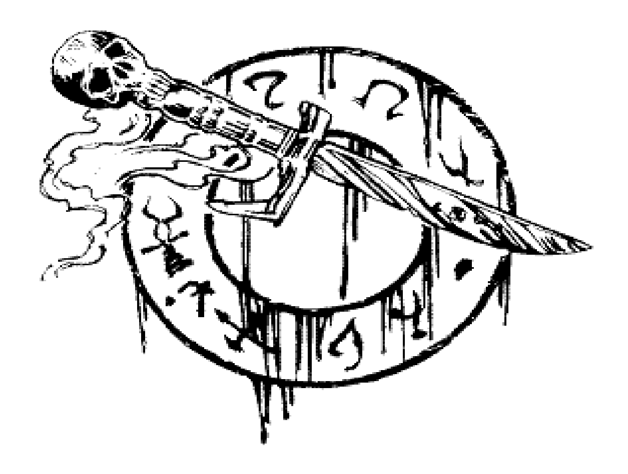
**255**

Quittant la resserre, vous vous retrouvez dans un corridor qui se termine à gauche par une porte sur laquelle vous pouvez lire Shaitan. Si vous voulez pénétrer dans cette pièce, rendez-vous au **200** . Face à vous se trouve une autre porte nommée Mammon que vous pouvez ouvrir en vous rendant au **123** . Si aucune de ces portes ne vous intéresse, vous regagnez le balcon après avoir traversé la resserre. Rendez-vous au **233** .



**256**

Avec détermination, vous saisissez l'éprouvette, vous en ôtez le bouchon, et vous buvez un peu du liquide qu'elle contient - un liquide épais et sirupeux, au goût cependant assez agréable. En retenant votre souffle, vous attendez qu'un effet quelconque se produise. Mais apparemment, il ne se passe rien, et, au bout de quelque temps, vous décidez de vous intéresser aux placards pour voir ce qu'ils renferment. Ce que vous ressentez alors vous remplit d'inquiétude : chaque pas que vous faites nécessite un immense effort. Vos pieds semblent peser une tonne, et vous vous déplacez comme un personnage d'un film projeté en ralenti. Le liquide que vous avez ingurgité est en fait un poison qui détruit l'énergie de celui qui en boit. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au **385** .



## 257

Tout en marchant, vous cherchez à élaborer le meilleur plan possible. Vous suivez le balcon qui tourne bientôt à droite, et vous apercevez deux portes sur votre gauche. Le nom Azazel est inscrit sur la première, Méphisto sur la seconde. Si vous le désirez, vous pouvez pénétrer dans l'une ou l'autre de ces pièces, en vous rendant au **358** si vous choisissez la porte Azazel, ou au **298** , si vous choisissez la porte Méphisto. Mais vous pouvez aussi poursuivre votre chemin jusqu'à ce que le balcon tourne de nouveau sur la droite ( rendez-vous au **287** ).

## 258

« Vous enfuir ? dit-il en gémissant. On ne peut quitter le Manoir que si le Maître le permet. Mais comme vous avez été bon, très bon avec lui, Shekou va vous aider. A condition que le Maître n'en sache rien. Jurez-moi que vous ne lui direz rien. » Vous lui jurez tout ce qu'il veut, et il vous fait signe de le suivre hors de la pièce, sur un balcon qui surplombe le hall d'entrée. Le Bossu vous montre alors un escalier qui se trouve face à vous, de l'autre côté du hall. « Si vous descendez par cet escalier, vous pourrez ensuite gagner la porte d'entrée, dit-il. Peut-être le Maître l'a-t-il verrouillée, mais je ne le pense pas. Faites vite ! » Avec prudence, vous suivez le balcon en direction de l'escalier. Shekou qui ne peut marcher aussi vite que vous, vous suit à quelque distance. Vous tournez à droite, puis de nouveau à droite, et vous finissez par atteindre le sommet de l'escalier. Mais en vous retournant, vous constatez que le Bossu n'est plus là !

Vous êtes passé devant de nombreuses portes : par laquelle a-t-il disparu ? Est-il allé prévenir le Maître de vos intentions ? Vous devez, maintenant, prendre une décision. Allez-vous descendre l'escalier (rendez-vous au **132** ), ou préférez-vous essayer de pénétrer dans une des pièces du premier étage (rendez-vous au **282** ) ?

## 259

La porte est fermée à clef. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte qui lui fait face (rendez-vous au **118** ), ou allez-vous revenir à la bifurcation, et poursuivre tout droit (rendez-vous au **49** ) ?



**260**

La porte est verrouillée. Vous faites demi-tour, et revenez dans le couloir. Sur votre droite se trouve une autre porte. Allez-vous essayer de l'ouvrir (rendez-vous au **113** ), ou préférez-vous poursuivre votre chemin le long du couloir (rendez-vous au **316** ) ?

**261**

Vous vous installez dans un coin de la pièce d'où vous pouvez la surveiller dans son ensemble, tout en reprenant votre souffle. Ajouter 4 points à votre total d'ENDURANCE pour ce moment de répit. Rendez-vous au **380** .

**262**

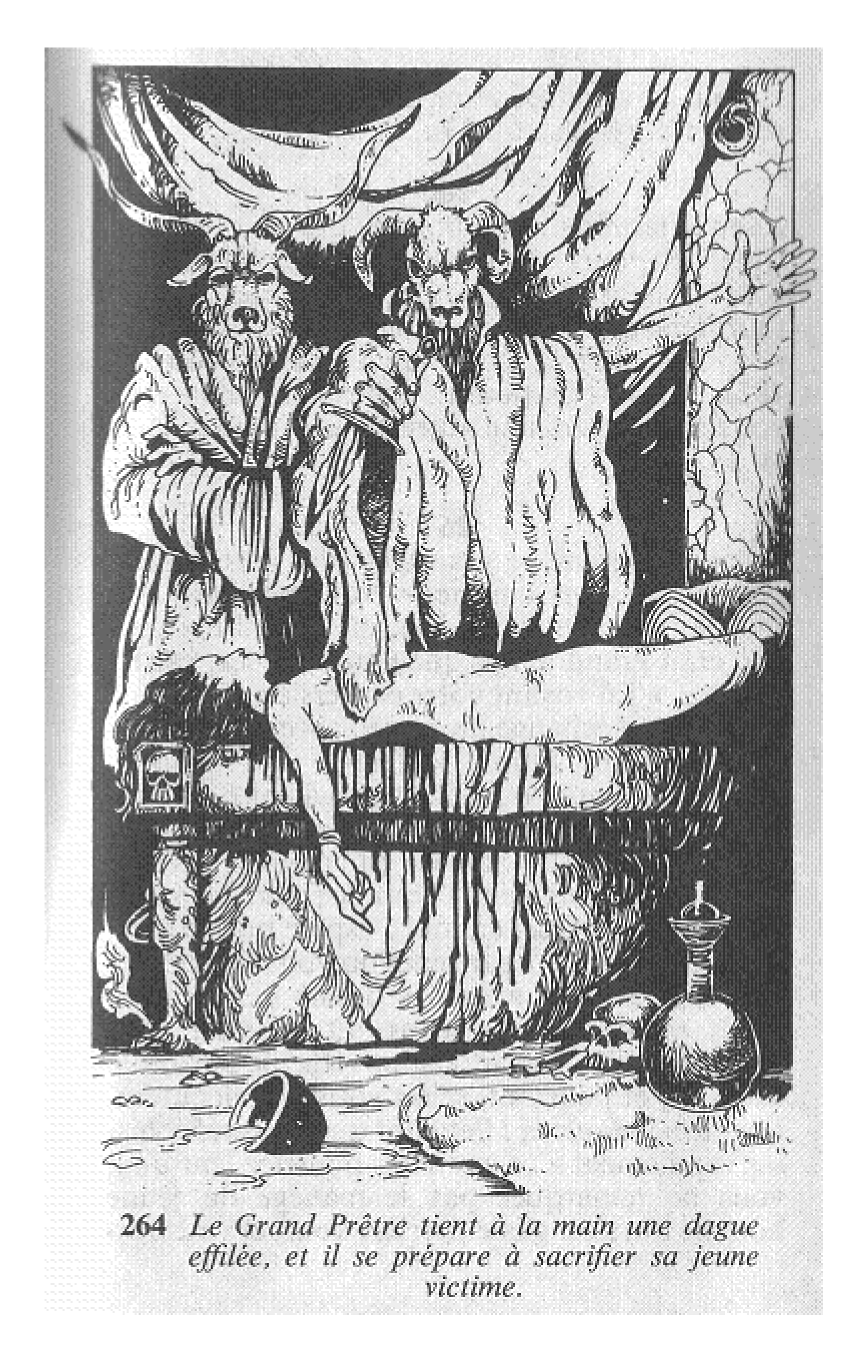
Vous vous glissez sous le couvre-lit en essayant de rester le plus immobile possible. Tout est calme. Vous n'entendez rien... si ce n'est un léger déclic qui se produit alors qu'à demi ensommeillé, vous vous retournez dans le lit. Vous avez certainement déclenché un mécanisme quelconque, car vous êtes brutalement catapulté dans les airs par le lit qui se replie contre le mur qui vous absorbe comme une gigantesque mâchoire. Dans l'obscurité la plus totale, vous sentez couvertures, draps et oreillers qui passent au-dessus de votre tête, alors que vous-même, après un vol plané, vous vous écrasez sur une surface dure. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, et si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au **241** .

**263**

Vous vous mettez dans un coin, et vous attendez en faisant le moins de bruit possible. La porte s'ouvre lentement, et un petit homme ratatiné pénètre dans la pièce. Son visage est rougeaud et sale, et il semble qu'il marche plié en deux. Il regarde autour de lui d'un air hébété. Allez-vous vous diriger vers lui pour lui adresser la parole (rendez-vous au **367** ), ou préférez-vous bondir sur lui pour l'attaquer (rendez-vous au **56** ) ?

**264**

Vous vous relevez en grimaçant de douleur, et vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez dans un long et sombre tunnel au bout duquel vous apercevez une lueur. Vous vous avancez avec précaution, et vous ralentissez encore l'allure lorsque des bruits de voix commencent à vous parvenir ; ou plus exactement, une espèce de chant long et monotone. Bientôt, vous pouvez voir ce qui se passe. Une quarantaine de personnes sont assemblées autour d'un grand feu. Un peu à l'écart du feu est dressé un autel sur lequel une jeune femme est étendue, pieds et mains liés. Il vous est impossible de voir les visages des personnes présentes, car elles ont toutes la tête recouverte d'une tête de bouc. Devant l'autel, et en son milieu, se tient un personnage de grande taille, vêtu d'une sorte de robe de cérémonie. Son masque a été teint en mauve. Il tient à la main une dague effilée, et il se prépare à sacrifier sa jeune victime.



264 *Le Grand Prêtre tient à la main une dague effilée, et il se prépare à sacrifier sa jeune victime.*

Allez-vous assister à la cérémonie (rendez-vous au **314** ), essayer de chercher le moyen de vous enfuir (rendez-vous au **80** ) ou porter secours à la jeune femme (rendez-vous au **328** ) ?

**265**

« Comment pourrez-vous me pardonner ? bégaie le bourreau. Je n'avais pas compris que vous étiez un des disciples du Maître. Que puis-je faire pour me racheter ? Est-ce que je peux vous aider à retrouver votre chemin ? » Si vous refusez son aide, vous pouvez maintenant quitter la pièce (rendez-vous au **248** ). Si vous lui demandez où se trouve

l'escalier, il vous le dira, et vous vous retrouverez alors au rez-de-chaussée (rendez-vous au **293** ).

**266**

Avec détermination, l'homme découvre sa poitrine, et vous demande de lui plonger un couteau dans le cœur pour mettre un terme à ses tourments. Si vous possédez une dague, vous pouvez accéder à sa demande (rendez-vous au **182** ). Mais vous pouvez également refuser, et vous diriger vers une autre cellule (rendez-vous au **143** ).

**267**

La porte s'ouvre en grand, et vous êtes invité à pénétrer dans la cuisine. « Nous pensions que tout le monde était déjà là, dit le vieil homme, et il était grand temps que vous arriviez, car les autres... » En voyant votre expression, il s'arrête de parler, et échange un regard avec son compagnon. « Euh, hum... qu'est-ce qui vous a retardé ? » Vous vous sentez mal à l'aise, et vous marmonnez une vague excuse à propos de votre voiture qui est tombée en panne. « Votre voiture, dit lentement l'homme ; oui, bien sûr, votre voiture. Quel ennui ! J'espère que ce n'est pas trop grave. » Leur réaction vous fait penser que vous ne leur avez pas donné l'explication qu'ils attendaient de vous. Et soudain vous réalisez qu'il n'y avait aucun véhicule devant le Manoir ; et pourtant, selon votre interlocuteur, *tout le monde est là !* Pendant que vous réfléchissez rapidement à ce que vous pourriez leur dire, vous ne remarquez pas le manège du jeune homme qui s'est glissé derrière vous, et vous ressentez une violente douleur derrière le crâne, qui vous fait perdre connaissance. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et, si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au **173** .

**268**

« Un serviteur du Comte ? dit-il avec étonnement. Je ne vous crois pas. Vous ne ressemblez pas à une de ses créatures. Qui êtes-vous ? » Allez-vous lui dire la vérité (rendez-vous au **208** ), ou vous mettre en colère, couper court à vos explications, et le pousser vers la porte (rendez-vous au **127** )?



**269**

Le vin est sec et léger ; un cru de très grande qualité sans aucun doute. Pourtant, il laisse une sorte d'arrière-goût que vous ne pouvez définir. Peut-être est-il dû à un dépôt dans la carafe ? Mais non. Cela vous fait plutôt penser... à un *médicament !* Vous réalisez subitement, mais trop tard, que votre vin a été drogué. Vous essayez de vous lever de

table mais la drogue commence à produire son effet. Vous chancelez, vous faites quelques pas en arrière en titubant, et vous vous effondrez sans connaissance à terre. Rendez-vous au **173** .

**270**

Vous jetez l'Ail au visage du Vampire qui pousse des hurlements en essayant de l'éviter, et vous vous précipitez vers la porte que vous ouvrez à la volée. Elle donne sur un placard d'un genre particulier : le fond, en effet, coulisse, dévoilant un passage secret. Le vampire va de nouveau se précipiter sur vous. Aussi décidez-vous, en un éclair, de prendre le risque d'aller de l'avant. Vous pénétrez dans le passage, en claquant les deux portes derrière vous. Rendez-vous au **102** .

**271**

Vous menez le combat à son terme. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez quitter cette pièce (rendez-vous au **378** ), ou examiner la table et les caisses (rendez-vous au **213** ).

**272**

Vous suivez le balcon, et vous arrivez devant la porte Tuttivillus. Vous pouvez essayer de l'ouvrir (rendez-vous au **155** ). Devant vous, le balcon se termine sur un mur recouvert de boiseries, et vous remarquez un couloir qui s'ouvre sur la gauche. Si vous voulez vous engager dans ce couloir, rendez-vous au **175** .

**273**

Vous reprenez vos esprits. Le coffret ! Que peut-il donc renfermer pour vous créer autant d'ennuis ? Vous faites jouer la serrure et vous soulevez le couvercle. A l'intérieur se trouve une Clef en Or que vous glissez dans votre poche (notez cette trouvaille sur votre *Feuille d'Aventure*). Voulez-vous maintenant quitter cette pièce (rendez-vous au **131** ), ou préférez-vous passer la tête a travers le miroir pour voir ce qui se passe derrière (rendez-vous au **160** ) ?

**274**

Vous prenez l'éprouvette, vous en ôtez le bouchon, et vous l'approchez de votre nez. Vous respirez alors une forte odeur d'acide qui vous fait éternuer, et vous secouez la tête pour essayer de la chasser. Vite, vous rebouchez l'éprouvette, et lorsque vous voyez ce qui est gravé dessus, il est trop tard. *Deux tibias croisés surmontés d'une tête de mort !* Vous avez respiré un poison mortel qui ronge, en ce moment même, votre organisme. Déjà vous éprouvez des vertiges, et la pièce commence à basculer autour de vous. En toussant violemment, vous glissez sur le sol, et vous perdez peu à peu conscience. Bientôt vous serez mort. Mais cette fin est peut-être plus douce que celle qui vous était réservée dans le Manoir de l'Enfer.

**275**

Vous saisissez le cordon de sonnette, et vous le tirez. Venant des profondeurs du Manoir, vous percevez un léger tintement, et la lumière que vous aviez aperçue sur votre gauche disparaît. Rendez-vous au **357** .

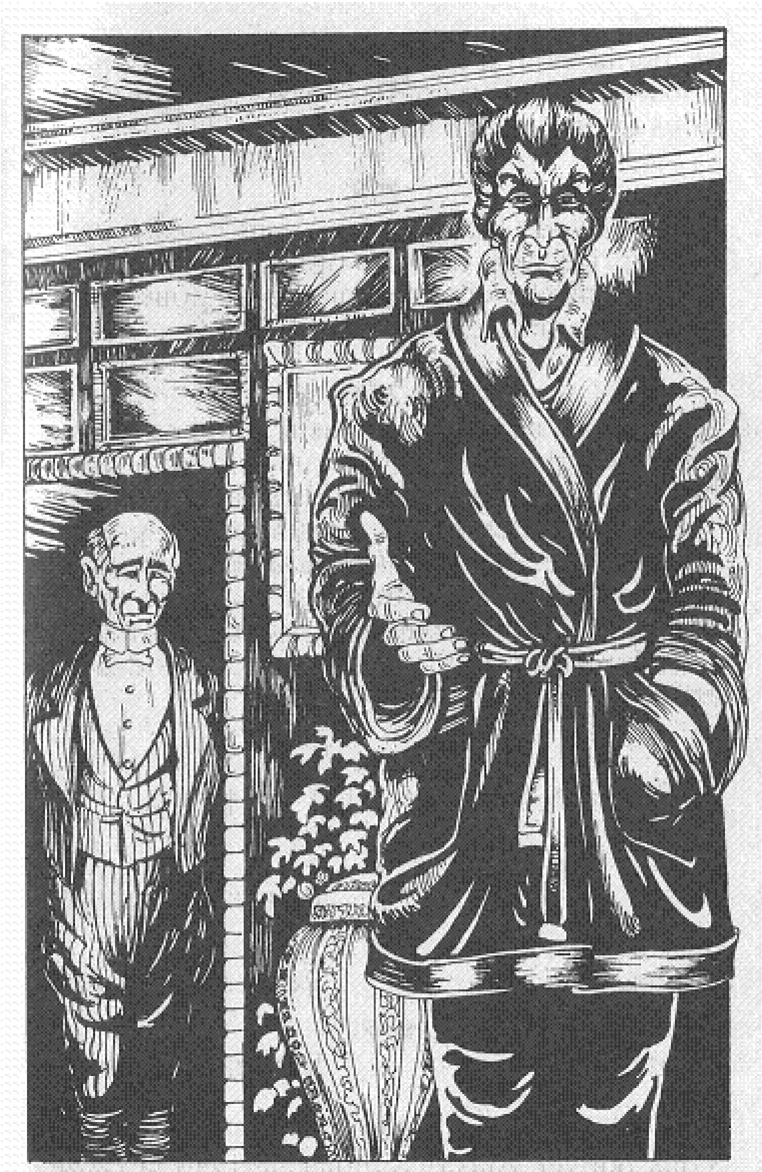
**276**

Vous examinez avec attention le mur en passant vos mains sur toute sa surface, et soudain votre cœur s'arrête de battre : il vous semble, en effet, avoir senti une légère dénivellation ! De vos doigts, vous en suivez les bords qui dessinent grossièrement la forme d'une petite porte. Allez-vous chercher maintenant le système permettant d'ouvrir cette porte (rendez-vous au **253** ), ou allez-vous prononcer un mot de passe (rendez-vous au **237** )?

**277**

Vous entendez soudain un bruit de pas et l'homme vêtu de sombre réapparaît précédant un personnage de haute taille portant une veste d'intérieur pourpre. « Permettez-moi de vous présenter Lord Kelnor, Comte de Brume », dit-il. Le Comte vous tend la main. Son regard vous transperce et ses lèvres esquissent un pâle sourire.

*Tournez la page…*



**277** *Le Comte vous tend la main. Son regard vous transperce et ses lèvres esquissent un pâle sourire.*

A peine avez-vous commencé à lui raconter votre mésaventure qu'il vous interrompt d'un signe de la main. « Je vous en prie, dit-il. Je vois que vous avez été pris dans cette épouvantable tempête ; allons nous installer devant un bon feu, et voyons comment nous pouvons vous venir en aide. » Puis, se tournant vers son majordome, il ajoute : « Franklin, dites au cuisinier de préparer quelque chose de chaud pour notre visiteur. » Vous protestez en lui disant que vous ne voulez le déranger en aucune façon, mais, sans vous prêter la moindre attention, il vous conduit jusqu'à un salon où brûle un feu de bois. Vous vous débarrassez de votre manteau, et vous vous installez confortablement dans un fauteuil. Bientôt la chaleur du feu commence à chasser vos sombres pensées. D'autant plus que Franklin est vite de retour, portant un plateau sur lequel sont posés deux verres de cognac. Allez-vous vous détendre en dégustant le cognac, puis demander à votre hôte

la permission d'utiliser le téléphone (rendez-vous au **394** ), ou préférez-vous attendre qu'il vous questionne (rendez-vous au **111** ) ?

**278**

Qu'allez-vous faire maintenant ? Allez-vous vous diriger vers la porte opposée (rendez-vous au **342** ), ou chercher une autre issue pour quitter ce passage (rendez-vous au **60** ) ?

**279**

Vous faites demi-tour, mais à peine avez-vous parcouru quelques mètres sur le balcon qu'un bruit de pas précipités se dirigeant vers vous vous fait arrêter net. Il vous faut vite prendre une décision. Allez-vous de nouveau faire demi-tour, et suivre le fantôme dans la pièce qui se trouve au bout du balcon (rendez-vous au **73** ), ou allez-vous prendre le risque d'attendre qui arrive (rendez-vous au **142** ) ?

**280**

Maintenant, faites le total de vos points.

| | |
|---|---|
| Si vous avez 12 points, ou plus | Rendez-vous au **265** |
| Si vous avez entre 8 et 11 points | Rendez-vous au **157** |
| Si vous avez moins de 8 points | Rendez-vous au **176** |

**281**

Vous pouvez vous dissimuler derrière la porte, prêt à bondir sur tout ce qui pourra se présenter (rendez-vous au **369** ), ou vous pouvez chercher un endroit où vous cacher dans la pièce (rendez-vous au **203** ).

**282**

Vous jetez un coup d'œil de part et d'autre du balcon, et vous faites demi-tour. Deux portes vous font face. Si vous voulez essayer d'ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au 377 . Si vous voulez essayer d'ouvrir celle de droite, rendez-vous au **98** . Si vous préférez poursuivre le long du balcon, rendez-vous au **374** .

**283**

« Je peux répondre à votre question, dit-elle, mais à une condition : *connaissez-vous mon nom ?* » Si vous connaissez le nom de cette vieille femme, vous avez noté à son côté, sur votre *Feuille d'Aventure*, le numéro du paragraphe auquel vous devez vous rendre maintenant. Mais si vous ignorez son nom, elle restera muette à toutes les questions que vous pourrez lui poser, et ce, quel que soit le sort que vous ferez subir à ses plantes. Quittez alors la pièce et rendez-vous au **159** .

**284**

Alors que vous vous préparez à lui asséner un nouveau coup, le Bossu tombe à genoux. « Assez... grâce... par pitié... Je vais vous dire le mot de passe... Pravemi... c'est Pravemi le mot de passe. C'est le nom d'un membre de la famille du Comte, ou quelque chose comme ça. Maintenant laissez-moi, partez ! » Shekou détale, et disparaît par la porte de gauche en vous laissant seul. Allez-vous poursuivre le long du passage (rendez-vous au **393** ), ou préférez-vous examiner le lieu où vous vous trouvez (rendez-vous au **166** ) ?

**285**

La porte est verrouillée. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte qui lui fait face (rendez-vous au **353** ), ou préférez-vous faire demi-tour, et revenir sur vos pas dans le couloir (rendez-vous au **108** ) ?



**286**

Sur un autre rayon, vous trouvez des livres consacrés aux portraits médiévaux. Alors que vous vous saisissez d'un lourd volume, un petit livre tombe à terre, révélant un bouton placé au fond de la bibliothèque. Allez-vous presser ce bouton (rendez-vous au **225** ), ou préférez-vous consulter l'ouvrage que vous avez choisi (rendez-vous au **311** )?

**287**

Vous vous dirigez vers les deux portes situées dans le coin du balcon. Sur la porte qui se trouve à votre gauche est inscrit le nom Balthus. Quant à la porte qui vous fait face, elle ne porte aucun nom. Si vous désirez pénétrer dans la pièce Balthus, rendez-vous au **299** . Si vous préférez entrer dans l'autre pièce, rendez-vous au **86** . Mais vous voulez continuer votre chemin le long du balcon, (rendez-vous au **193** ).

**288**

Le Comte de Brume glisse lentement à terre. Il est mort. Vous poussez un soupir de soulagement, heureux d'avoir terrassé le Maître du Manoir de l'Enfer. Mais Franklin ? Devez-vous, lui aussi, le faire disparaître? Rendez-vous au **104** .

**289**

Vous descendez l'escalier, et vous contournez le Manoir sur la gauche. Effectivement, une lumière brille, provenant très certainement d'une fenêtre située sur l'arrière du bâtiment. Vous pouvez vous diriger vers cette fenêtre pour y jeter un coup d'œil (rendez-vous au **345** ), ou vous pouvez examiner les fenêtres situées sur le flanc de la maison pour voir s'il vous serait possible d'y pénétrer sans éveiller l'attention de ses habitants (rendez-vous au **137** ).

**290**

Un bruit vous glace le sang. Il provient des rideaux qui cachent la fenêtre. Pétrifié, vous les voyez s'ouvrir, puis se refermer aussi rapidement qu'ils s'étaient ouverts. Et le silence règne à nouveau dans la pièce. Surmontant votre terreur, vous vous dirigez vers la fenêtre et vous tirez les rideaux d'un coup sec... mais ils ne dissimulent rien : ce sont des rideaux tout à fait ordinaires. Vous ajoutez cependant 1 point à votre total de PEUR pour l'émotion qu'ils vous ont causée. Maintenant, vous pouvez quitter cette pièce (rendez-vous au **2** ), mais vous pouvez aussi essayer de percer le mystère des rideaux (rendez-vous au **150** ).

**291**

Vous vous tenez à quelques pas derrière un fauteuil qui fait face à la cheminée. Un homme que le haut dossier du siège vous cachait se lève, et se tourne vers vous. Il est grand, son visage est blême et ses cheveux sont noirs comme du jais. Il porte une longue cape sombre fermée sous le cou par une chaîne d'or.

*Tournez la page…*



**291** *Son visage est blême et ses cheveux sont noirs comme du jais.*

« Eh bien, dit-il, jusqu'à présent vous vous en êtes assez bien tiré face aux locataires de ce Manoir. Mais je pense que vous allez bientôt vous rendre compte que votre chance touche à sa fin. Approchez-vous que je puisse vous voir ! » Allez-vous vous avancer comme il vous le demande (rendez-vous au **326** ), ou préférez-vous l'attaquer sans attendre (rendez-vous au **228** ) ?

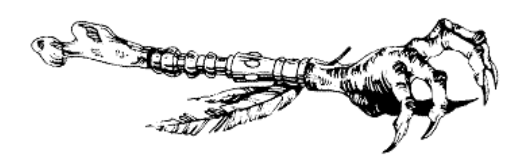
**292**

Vous versez un peu du liquide mordoré dans un des verres. Il paraît sans danger, et vous décidez de le goûter. Délicieux ! Ce cognac vous réchauffe et vous réconforte, et vous ajoutez 3 points à votre total d'ENDURANCE. Sur une étagère, vous remarquez un flacon. Vous pouvez le remplir de cognac et l'emporter, si vous le désirez (notez-le, dans

ce cas, sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, vous pouvez explorer la pièce. Allez-vous examiner les objets posés sur l'étagère sur laquelle se trouvait le flacon (rendez-vous au **192** ), vous intéresser à la cheminée (rendez-vous au **303** ), ou préférez-vous quitter ce salon (rendez-vous au **218** ) ?

**293**

Au sommet de l'escalier se trouve une porte que vous poussez avec précaution, et vous vous retrouvez dans un corridor. Face à vous se trouve une porte, et, sur votre droite le corridor se termine sur une autre porte. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte qui vous fait face (rendez-vous au **113** ), la porte de droite (rendez-vous au **260** ), ou préférez vous prendre le corridor sur la gauche (rendez-vous au **316** ) ?



**294**

La porte est verrouillée. Si vous avez des clefs, vous pouvez essayer de l'ouvrir. Possédez-vous une Clef en Or ? Si oui, rendez-vous au **10** . Si vous ne possédez pas cette clef, rendez-vous au **204** .

**295**

« Des pièces secrètes ! répond-elle en éclatant de rire. Cette maison est truffée de pièces secrètes, la plupart d'entre elles se trouvent dans les caves, mais quelques uns des couloirs des étages supérieurs y mènent. La plus ingénieuse de ces pièces est celle dans laquelle le Maître cache ce qu'il a de plus précieux. Elle ne possède qu'une seule issue qui se trouve sous des escaliers, dans la cave. Pour y accéder, il faut connaître le mot de passe. Je connaissais moi-même l'ancien mot, niais il a été récemment changé. Shekou connaît certainement le nouveau... » Les yeux de la vieille femme se ferment, comme si cette conversation avait été épuisante pour elle. Vous la laissez en paix, et réfléchissez à ce qu'elle vient de vous révéler.

Lorsque vous serez dans le lieu où se trouve la porte de la pièce secrète dont elle vient de vous parler (sous l'escalier de la cave), vous pourrez essayer de la trouver *en déduisant 10 du numéro du paragraphe où vous vous trouverez alors, et en vous rendant au paragraphe portant comme numéro le résultat de cette opération*. Aucune autre indication concernant la localisation de la pièce ne vous sera donnée. Aussi, notez soigneusement ces renseignements. Mais maintenant, il vous faut trouver le mot de passe ! Vous quittez la chambre, et vous vous rendez au **159** .



**296**

La clef tourne dans la serrure, et la porte s'ouvre sur une salle à manger. Une grande table a été somptueusement dressée pour deux personnes avec de la vaisselle fine et des couverts en argent. La pièce est éclairée par un étincelant chandelier hérissé de bougies, et les murs sont tapissés d'un luxueux papier rouge, à l'exception cependant de l'un d'entre eux où pendent de lourds rideaux, rouges également. Vous êtes prêt pour le combat. Un cordon pend le long de l'un des rideaux. Vous pouvez le tirer, si vous le désirez, pour appeler le majordome (rendez-vous au **318** ). Mais vous pouvez aussi examiner attentivement la pièce pour voir si elle ne recèle aucun piège (rendez-vous au **185** ).



**297**

Voici les mots commençant par la lettre M que vous auriez pu trouver :

Mammon 3 points

Mordana 5 points

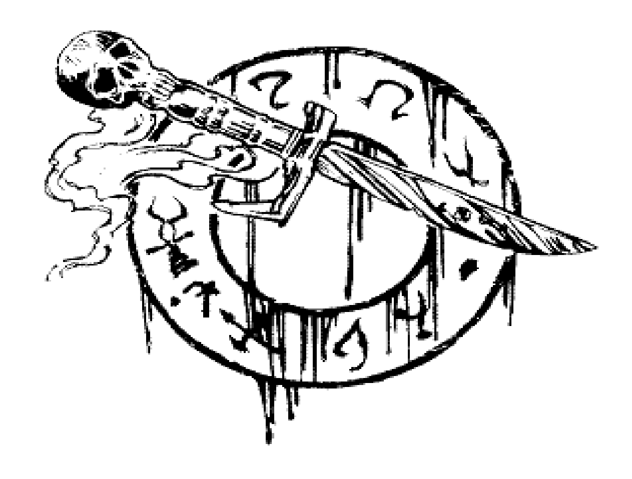
Méphisto 3 points

Meyna'ch 2 points

Si vous avez écrit un de ces mots, notez le nombre de points correspondant. Sinon, vous ne marquez rien. Rendez-vous au **141** .

**298**

Vous tournez la poignée et vous entrebâillez la porte qui bute sur quelque chose, l'empêchant de s'ouvrir davantage. Voulez-vous essayer de pousser la porte (rendez-vous au **390** ), ou allez-vous continuer votre chemin le long du balcon ( rendez-vous au **287** ) ?



**299**

La pièce dans laquelle vous venez de pénétrer est nue. Un mur est tapissé de papier à rayures, et une cheminée, sur laquelle est posée une petite boîte en bois, se dresse au milieu d'un autre mur. Des rideaux sont tirés le long du troisième mur, mais ils pendent misérablement, et sont comme bombés à différents endroits. Qu'allez-vous faire ?

Examiner les rideaux ? Rendez-vous au **249**

Ouvrir la boîte ? Rendez-vous au **197**

Quitter la pièce ? Rendez-vous au **152**

**300**

L'homme éclate de rire, et continue d'avancer vers vous, alors que vous reculez vers la fenêtre. « Très bien. Si vous n'êtes vraiment pas un des sujets du Maître, *faites le signe de croix !* » Vous posez alors votre main sur votre front, puis sur votre poitrine, et ensuite sur chacune de vos épaules, et vous le regardez droit dans les yeux. « Incroyable, s'exclame-t-il. Vous êtes vraiment un étranger ! Oh, mon ami ! pouvez-vous me pardonner?... mais comment pouvais-je savoir, sinon de cette seule façon. Car aucune des créatures du Maître n'oserait se signer. » Vous lui répondez que vous lui pardonnez bien volontiers. Allez-vous lui demander comment vous enfuir du Manoir (rendez-vous au **75** ), ou comment en vaincre le Maître (rendez-vous au **105** )?

**301**

Bien que vous ayez vaincu leur chef, vous ne pouvez rien faire contre les trois autres gardiens qui vous entourent et finissent par vous réduire à l'impuissance. L'un d'eux se précipite hors de la pièce, et revient bientôt portant les clefs des cellules. Vous êtes maintenant l'hôte du quatrième cachot, et votre aventure se termine ici...

**302**

Vous bondissez sur le Bossu pour l'attaquer.

```
BOSSU        HABILETÉ : 7     ENDURANCE : 7
```

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez poursuivre votre chemin le long du passage, vers l'escalier (rendez-vous au **393** ), ou, si vous le préférez, vous pouvez explorer la cave (rendez-vous au **166** ).



**303**

Le manteau de la cheminée est fait d'un bois remarquablement travaillé. Sur ce manteau, et eu son centre, est posée une délicate pendule ancienne, derrière laquelle vous apercevez un paquet de lettres. Comme vous vous apprêtez à le saisir, votre manche accroche l'un des motifs sculptés dans le bois qui se met à bouger. Vous vous penchez pour l'examiner. C'est une petite tête de diable qui peut se balancer d'un côté sur l'autre. Voulez-vous voir ce qui se cache derrière le visage en bois (rendez-vous au **85** ), ou préférez-vous lire les lettres (rendez-vous au **364** ) ?

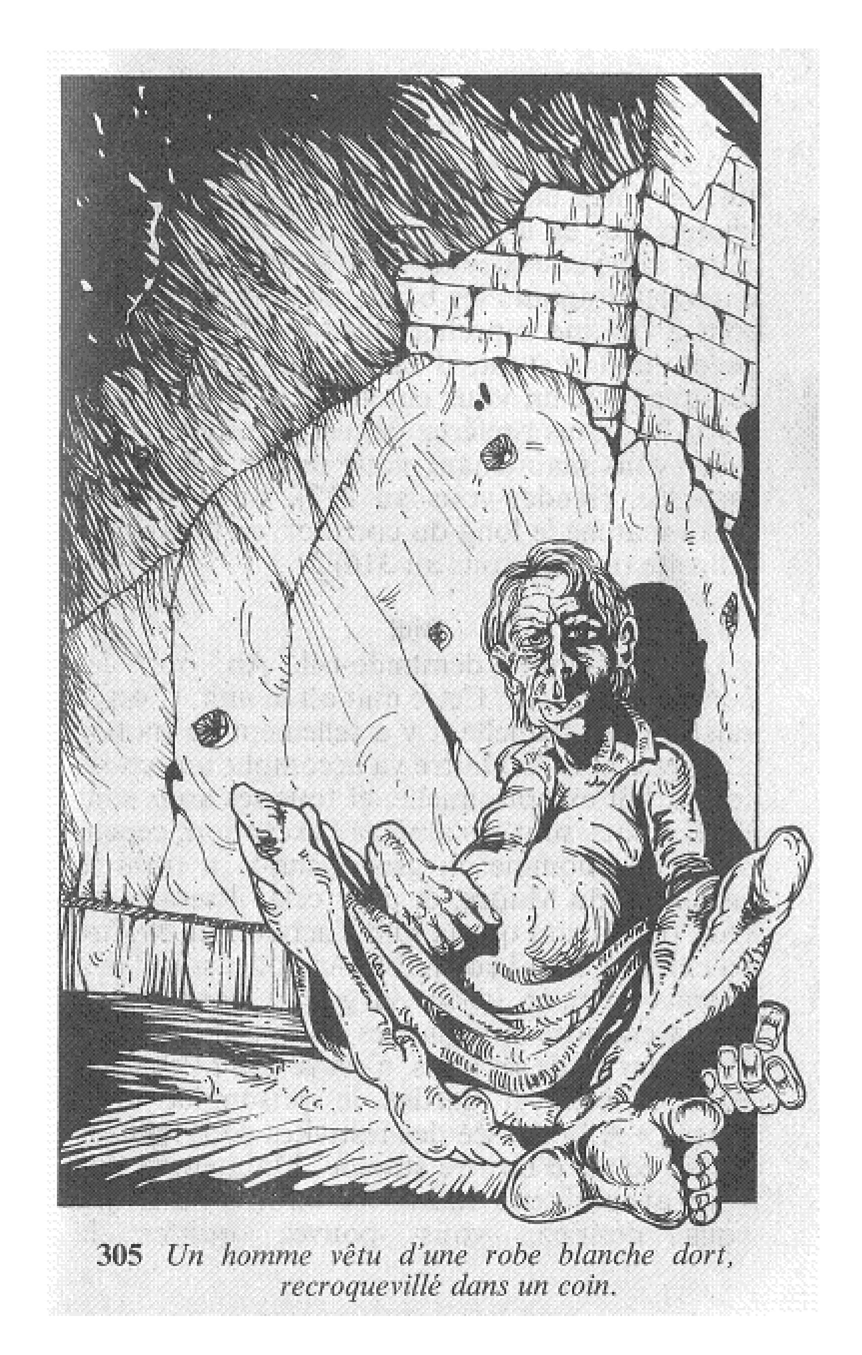
**304**

Trois portraits attirent plus particulièrement votre attention. Allez-vous vous intéresser à une jeune femme d'aspect agréable, portant une tiare (rendez-vous au **151** ), à un homme corpulent d'âge moyen et portant des lorgnons (rendez-vous au **37** ), ou à une femme âgée aux cheveux gris et à l'expression sévère (rendez-vous au **250** )?

**305**

La porte est fermée par un verrou qui peut s'ouvrir de l'extérieur. Vous tournez le verrou, vous ouvrez la porte et avec méfiance, vous jetez un coup d'oeil dans la pièce. Les murs en sont nus, et elle n'est meublée que d'une table et d'une chaise. Un homme vêtu d'une robe blanche dort, recroquevillé dans un coin.

*Tournez la page…*



305 *Un homme vêtu d'une robe blanche dort, recroquevillé dans un coin.*

Il s'éveille alors que vous vous avancez. « Oh, bonjour, dit-il : je suppose que vous êtes venu pour moi, n'est-ce pas ? » Allez-vous lui répondre oui (rendez-vous au **127** ), ou non (rendez-vous au **153** ) ?

**306**

La porte est verrouillée. Impossible de pénétrer dans le Manoir par cette voie. Si vous le désirez, vous pouvez frapper à la porte pour essayer d'attirer l'attention des deux hommes qui l'occupaient. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, ils vous entendent, et reviennent sur leurs pas (rendez-vous au **190** ). Si vous êtes Malchanceux, ils se sont déjà trop éloignés, et il vous faut trouver un autre moyen pour entrer. Si vous ne voulez pas

frapper à la porte, ou si vous avez été Malchanceux, vous revenez à la porte d'entrée principale où vous pouvez soit tirer le cordon de sonnette (rendez-vous au **275** ), soit frapper à l'aide du marteau (rendez-vous au **357** ).

**307**

Vous tournez la poignée, et vous allez pousser la porte, lorsque des bruits de voix vous arrêtent net. Avec prudence, vous jetez un coup d'oeil dans l'entrebâillement, et vous découvrez une pièce d'aspect confortable. L'un des murs est recouvert d'un très grand miroir dans lequel l'ensemble de la pièce se réfléchit. Sur le mur qui lui fait face, une fresque représente une scène champêtre, et la pièce est vide à l'exception d'une table entourée de chaises. Pourtant, vous entendez toujours les bruits de voix, ce qui est tout à fait incompréhensible ! Vous êtes sur le point, malgré tout, d'entrer dans cette pièce, lorsque soudain vous entendez : « Qui est à la porte ? » Vous préférez déguerpir rapidement ! Allez-vous maintenant vous rendre à la porte opposée, (rendez-vous au **217** ), ou reprendre votre marche le long du corridor, en le prenant à droite (rendez-vous au **316** ) ?

**308**

« Les habitants ? demande-t-il. Ah, oui ! les *habitants* bien sûr. Cette nuit est *la* nuit. C'est la raison pour laquelle il y a tellement de monde ici. Cette nuit, le Maître va accomplir une chose tout à fait exceptionnelle, et tous ses amis sont là. Car tous sont ses amis, à l'exception, cependant, de l'homme en gris. Celui-là a trahi la confiance du Maître, et pour cela, il sera puni. Oui, puni avant que la nuit s'achève. Le Maître l'a enfermé dans la chambre Asmodeus, et il m'a promis de m'en laisser la garde. Vous n'avez rien à craindre si vous êtes un ami du Maître. *Vous êtes* un de ses amis, n'est-ce pas ? Peut-être vous laissera-t-il garder le prisonnier vous aussi ?» A la pensée des festivités de la nuit, le Bossu éclate d'un rire stupide. Maintenant que vous avez obtenu toutes les informations que vous désiriez, vous pouvez quitter la pièce en y enfermant le Bossu. Rendez-vous au **350** .

**309**

La salle à manger est somptueuse. Une grande table est dressée entre deux chaises en bois sculpté. Sur cette table sont disposés des couverts en argent. Les murs sont recouverts de luxueuses tapisseries rouges et la pièce est éclairée par un étincelant chandelier hérissé de bougies. Vous vous installez à la table, et Franklin vous présente du vin. Allez-vous choisir le vin blanc (rendez-vous au **269** ) ou le vin rouge ( rendez-vous au **395** ) ?

**310**

Si vous désirez chercher des pièces secrètes, rendez-vous au **276** . Sinon, revenez au paragraphe précédent, et choisissez à nouveau.

**311**

Sur les pages du livre sont représentés des portraits d'aristocrates, qui ont été peints, très certainement, voilà quelques siècles. Le volume vaut, à n'en pas douter, une petite fortune. Vous pouvez l'emporter avec vous si vous le désirez (notez-le alors sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez maintenant quitter le bureau (rendez-vous au **54** ).

**312**

Vous ouvrez la porte, et vous pénétrez dans une pièce dont l'aspect vous fait penser qu'elle n'est pas souvent utilisée. Peut-être êtes-vous d'ailleurs dans une espèce de resserre, car des draps blancs recouvrent des meubles ainsi que des objets de forme carrée qui ressemblent à de grandes boîtes. Allez-vous prendre un peu de repos dans cette pièce (rendez-vous au **261** ), ou préférez-vous soulever les draps pour voir ce qu'ils cachent (rendez-vous au **167** ) ?

**313**

L'homme hésite, et il vous considère avec méfiance. Vous lui dites alors que vous ne lui voulez aucun mal, et que vous cherchez seulement le moyen de sortir de ce Manoir. « Idiot ! hurle-t-il. Vous imaginez que je vais croire ce mensonge ridicule ? Vous êtes l'un d'eux ; et s'ils veulent me punir, qu'ils sachent bien que cela leur coûtera très cher ! » A ces mots, il s'avance vers vous. Allez-vous :

Essayer de le persuader que vous n'êtes pas l'un d'eux ? Rendez-vous au **34**

Lui demander ce qui pourrait le convaincre de votre sincérité ? Rendez-vous au **300**

Bondir sur lui pour lui porter le premier un coup ? Rendez-vous au **271**

**314**

La tension augmente alors que les participants à la cérémonie se prennent par la main et entourent l'autel. Le prêtre lève sa dague, et pousse un hurlement hystérique en l'abattant. Vous vous obligez à regarder ailleurs et, en tournant la tête, vous apercevez tout à coup un autre passage aboutissant à la salle. Vous reportez les yeux sur l'assemblée : tous les participants sont accaparés par le sacrifice et se badigeonnent du sang de leur malheureuse victime. Vous en profitez pour essayer de gagner subrepticement le passage. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **129** . Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **187** .

**315**

« Très bien Orville, dit le bourreau. Cela suffit pour le moment. » Il se tourne alors vers vous. Avez-vous été convaincant ? Face à chacune des cinq lettres que vous a données Orville, il a lui-même noté les différents mots concernant le Manoir que vous auriez pu

trouver. Chacun de ces mots vaut un certain nombre de points, et chaque fois que vous aurez choisi l'un d'eux, vous inscrirez sur votre feuille le nombre de points qui lui correspond. Lorsque vous aurez vérifié vos réponses et fait le total de vos points, vous saurez alors si vous avez réussi à convaincre le bourreau. Et maintenant, rendez-vous au **235** .

**316**

Deux nouvelles portes se font face dans le corridor, qui se termine en cul-de-sac. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au **205** ), ou celle de droite (rendez-vous au **118** )?

**317**

Vous coupez vos liens, et vous massez vos poignets qui sont complètement engourdis. Puis, vous vous dirigez vers la porte pour tenter de l'ouvrir : elle n'est pas verrouillée ! Vous l'entrouvez alors légèrement, et vous jetez un coup d'œil à l'extérieur. La pièce dans laquelle vous vous trouvez donne sur un balcon, situé au premier étage du Manoir, qui est bordé par une balustrade, à travers les barreaux de laquelle vous pouvez apercevoir le hall d'entrée. A votre gauche, deux portes sont situées dans le coin de ce balcon, qui se poursuit après avoir tourné sur la droite. Si vous voulez vous diriger dans cette direction, rendez-vous au **287** . En tournant votre regard vers la droite, vous remarquez que le balcon longe une autre porte, avant de tourner sur la gauche. Si vous préférez prendre ce chemin, rendez-vous au **33** .

**318**

Quelques instants plus tard, Franklin, le majordome, pénètre dans la salle à manger. Il semble stupéfait de vous voir là. Vous demandez à parler au Maître du Manoir et, après s'être légèrement incliné, il disparaît. Dix minutes plus tard, le Comte de Brume, le visage crispé de colère, fait irruption dans la pièce, Franklin sur les talons. Ils se tiennent face à vous, de l'autre côté de la table, et vous fixent avec la plus grande attention.

*Tournez la page…*



**318** *Les deux hommes se tiennent face à vous et vous fixent avec la plus grande attention.*

« Pourquoi me déranger à cette heure de la nuit ? » demande le Comte d'une voix autoritaire. Vous répondez que vous n'ignorez rien du Manoir, de ses habitants, et des pratiques infernales qui s'y trament. Vous ajoutez que vous avez décidé d'y mettre un terme en le faisant disparaître, lui, le Comte de Brume. Les deux hommes échangent un regard, hochent la tête, et portent de nouveau les yeux sur vous. Puis ils s'avancent vers vous, chacun par un côté de la table. Le Comte est à votre gauche, son majordome à votre droite. Vite, vous devez choisir lequel de ces deux adversaires vous allez combattre le premier. Si vous voulez tout d'abord affronter le Comte, rendez-vous au **30** . Mais si vous préférez commencer avec Franklin, rendez-vous au **351** .

**319**

Le majordome vous présente un plateau de fromages, et pose devant vous un pot de café brûlant. Vous poursuivez votre conversation avec le Comte (rendez-vous au **74** ).

**320**

Vous vous glissez sous l'escalier en faisant de grands moulinets avec vos bras pour chasser les Chauves-Souris. Bientôt, comme elles ne peuvent vous atteindre, elles ne vous prêtent plus attention et regagnent le coin de la pièce d'où elles étaient venues. Tout est calme maintenant, et vous pouvez réfléchir à ce que vous allez faire. Vous pouvez gravir l'escalier (rendez-vous au **293** ), ou rester dans la pièce pour l'explorer (rendez-vous au **330** ).

**321**

«Je peux répondre à votre question, dit-elle, mais à une condition : connaissez-vous mon nom ? » Si vous connaissez le nom de cette vieille femme, vous avez noté à son côté, sur votre *Feuille d'Aventure*, le numéro du paragraphe auquel vous devez vous rendre maintenant. Si, en revanche, vous ignorez son nom, elle restera muette à toute question que vous lui poserez, quel que soit le sort que vous réserverez a ses plantes. Quittez alors la pièce, et rendez-vous au **159** .

**322**

La jeune fille pousse des cris hystériques, mais vous finissez par comprendre qu'il s'agit d'une servante qui, à la recherche d'un emploi, est arrivée un jour à la porte du Manoir. Ayant été invitée à pénétrer dans la demeure, elle n'en est jamais ressortie ! A travers des sanglots qui se transforment en cris aigus, elle implore votre aide. Mais que pouvez-vous faire ? Car il n'y a pas trace des clefs des cellules. Craignant que ses hurlements n'attirent l'attention des habitants du Manoir, vous essayez de la calmer. Allez-vous maintenant vous diriger vers l'un des autres prisonniers (rendez-vous au **143** ), ou préférez-vous quitter ce cachot sans perdre un instant (rendez-vous au **91** ) ?

**323**

La porte est fermée à clef. Vous remarquez que la serrure et la poignée sont d'une seule et même pièce de métal. Possédez-vous une Clef en Fonte ? Si oui, déduisez le nombre qui y est gravé du nombre servant de référence à ce paragraphe. Le résultat que vous obtiendrez vous donnera le numéro du paragraphe où vous pourrez vous rendre pour ouvrir la porte. Si vous ne possédez pas la Clef en Fonte, précipitez-vous sur la porte opposée, et le plus vite possible, car vous entendez un bruit de pas qui se rapprochent dans le couloir. Rendez-vous au **118** .

**324**

Vous vous approchez de la table que vous examinez sous tous les angles. En regardant dessous, vous constatez qu'elle a l'apparence d'une boîte, ce qui éveille votre curiosité. Vous la tapotez, et elle rend un son creux ; peut-être s'agit-il d'un compartiment secret ? Vous passez vos doigts sous la table et vous finissez par découvrir un petit mécanisme qui libère un tiroir. A l'intérieur de ce tiroir se trouve un coffret de cuir. Mais attention ! Quel est ce bruit? Très certainement des pas qui se rapprochent de la porte... Il faut vous cacher rapidement... Mais allez-vous prendre le coffret avec vous (rendez -vous au **147** ), ou allez-vous le laisser là où il se trouve, et refermer le tiroir (rendez-vous au **100** ) ?

**325**

« Ce qui va se passer ? dit-il avec surprise, mais vous le savez ! N'êtes-vous pas venu pour cela ? Cette nuit, Frère Meyna'ch va être investi des Pouvoirs. » Votre perplexité surprend le Bossu, qui comprend soudain que jamais il n'aurait dû vous dire cela. « Vous n'êtes pas un ami du Maître, n'est-ce pas ? Imbécile que je suis ! j'aurais dû m'en douter. Le Maître va me punir... Il faut que je le prévienne, et vite ! » Il se dirige en boitillant vers la porte, mais vous êtes trop rapide pour lui : vous le jetez à terre, et bondissez hors de la pièce en refermant la porte à clef derrière vous. Rendez-vous au **350** .

**326**

L'homme déploie sa cape ; il vous regarde droit dans les yeux, et l'éclat de ses pupilles noires semble vous transpercer. Pris de terreur, vous essayez d'échapper à l'implacable regard, en vain. Vous êtes en son pouvoir. L'homme étend sa cape sur vous, et vous ressentez une douleur aiguë quand ses dents de vampire s'enfoncent dans votre cou. Ce sera votre dernier souvenir.

**327**

Vous saisissez la poignée de la porte et vous la tournez. Mais la porte ne s'ouvre pas car elle est verrouillée, et la clef ne semble pas se trouver à proximité... à moins que... Allez-vous vous emparer du trousseau pendu au-dessus de la cuisinière (rendez-vous au **148** ), ou préférez-vous vous diriger vers l'autre porte (rendez-vous au **126** ) ?

**328**

Vous bondissez au milieu de l'assistance en poussant un cri terrifiant. La jeune femme tourne des yeux pleins d'espoir vers vous. Votre audacieuse tentative est tout à fait louable, mais totalement stupide. Car comment espérez-vous pouvoir venir à bout de quarante adversaires ? Vous êtes bientôt entouré, réduit à l'impuissance, et le couteau du prêtre s'enfonce dans votre gorge. Vous êtes mort en héros !

**329**

Vous pouvez maintenant essayer d'ouvrir la porte Abaddon qui se trouve face à vous (rendez-vous au **335** ), ou regagner l'escalier, et le descendre jusqu'au rez-de-chaussée (rendez-vous au **132** ).

**330**

A quoi allez-vous vous intéressez tout d'abord ?

Au coin de la pièce où sont les Chauves-Souris ? Rendez-vous au **165**

Au mur du fond ? Rendez-vous au **356**

A ce qui peut se trouver sous l'escalier ? Rendez-vous au **61**

**331**

Vous vous débattez contre le pouvoir qui émane du livre, mais sa force est plus puissante que la vôtre. Peu à peu, votre volonté est submergée par le maléfice et, comme vous glissez sur le sol, votre esprit est aspiré hors de votre corps vers l'oeil du livre. Comme les autres victimes qui sont déjà tombées en son pouvoir, vous êtes condamné à une éternelle agonie, pris au piège de la pupille de l'Œil Hypnotique.

**332**

Au bout du balcon, se trouve une solide porte en bois. Alors que vous vous demandez si vous allez essayer de pénétrer dans cette nouvelle pièce, un bruit provenant de derrière vous, vous fait sursauter. Vous vous retournez vivement, et poussez un soupir de soulagement en constatant qu'il ne s'agit que d'un courant d'air qui agite des tapisseries pendues au mur. Votre crainte n'était pas fondée, et vous vous tournez vers la porte. Avec terreur, vous découvrez alors une silhouette pâle et vaporeuse qui se dresse devant vous.

*Tournez la page…*



**332** *Avec terreur, vous découvrez une silhouette pâle et vaporeuse qui se dresse devant vous.*

L'apparition est celle d'une jeune femme d'une vingtaine d'années, à la longue chevelure. Elle est vêtue d'une robe blanche de mariée qui a dû voir de meilleurs jours car elle est froissée et déchirée. « Dieu merci, je vous ai trouvé à temps, dit-elle. Je dois vous parler sans perdre un instant. Venez, entrons dans cette pièce. » Allez-vous la suivre comme elle vous le demande (rendez-vous au **73** ) ou, redoutant un piège, préférez-vous faire demi-tour (rendez-vous au **279** ) ? Quel que soit votre choix, vous ajoutez un point à votre total de PEUR pour cette rencontre.

**333**

Orville s'est maintenant pris à ce jeu qui l'amuse au plus haut point. M est la nouvelle lettre qu'il a choisie. Ecrivez un mot immédiatement, ou enlevez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Et rendez-vous ensuite au **76** .

**334**

Votre regard glacial effraie quelque peu l'homme. « Je constate que vous êtes vraiment un fidèle serviteur du Maître, dit-il en pleurnichant. Je, euh.... J'ai tout simplement inventé cette histoire de récompense pour être certain d'avoir affaire à une personne honnête. Je suppose que mon heure est arrivée, n'est-ce pas ? » Il vous regarde misérablement, et tombe à genoux. Vous le contemplez sans dire un mot, et soudain son attitude change du tout au tout ! Avant que vous n'ayez pu l'en empêcher, il saisit une courte dague cachée sous sa toge et, la tenant à deux mains, il l'enfonce dans sa poitrine ! Horrifié vous le voyez s'effondrer puis s'immobiliser face contre terre. Tout ce que vous auriez pu apprendre de lui est perdu à tout jamais. En maugréant, vous quittez la pièce. Rendez-vous au **278** .



**335**

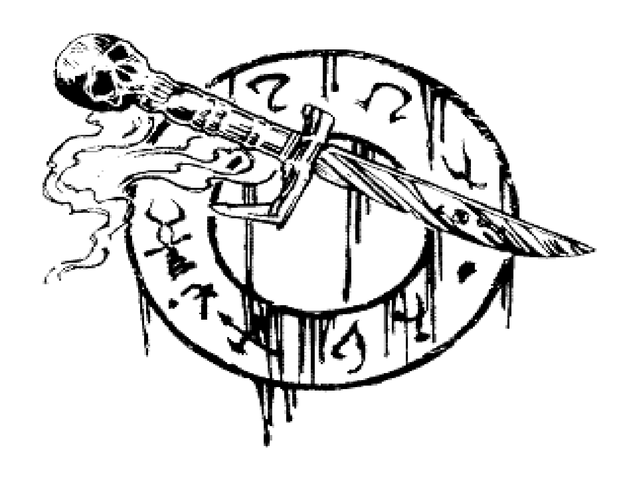
La porte s'ouvre sur une chambre à coucher, éclairée par une simple bougie posée sur une table de chevet. Une lourde odeur flotte dans l'air, provenant certainement de plantes qui sont posées sur tous les meubles. Aucun doute : l'occupant de cette chambre est un grand ami des végétaux ! Mais soudain, vous vous immobilisez : endormie dans le lit que vous n'aviez pas remarqué au premier abord, se trouve une femme âgée. Et elle ne vous a certainement pas entendu entrer, puisqu'elle continue à dormir profondément. Allez-vous la laisser poursuivre son sommeil (rendez-vous au **159** ), vous diriger vers elle pour l'éveiller (rendez-vous au **139** ), ou bondir sur elle, et l'attaquer avant qu'elle n'ouvre les yeux (rendez-vous au **354** ) ?

**336**

Vous rattrapez le majordome dans un coin de la pièce, et vous vous préparez à le combattre. Si vous possédez le Poignard Malais, le Kriss, vous ajoutez 3 points à votre total d'HABILETÉ.

```
FRANKLIN    HABILETÉ: 8     ENDURANCE: 8
```

Lorsque vous aurez infligé une première blessure à Franklin, rendez-vous au **181** .



**337**

Vous vous dirigez vers la cheminée, sur laquelle sont disposées des bibelots. Deux boîtes laquées et un cadre vide entourent un pot dans lequel pousse une plante aux larges feuilles. Dans l'âtre, où un feu de charbon a été préparé, quelque chose attire votre attention : une photographie en noir et blanc a été jetée sur le charbon. Allez-vous ouvrir les boîtes pour voir ce qu'elles contiennent (rendez-vous au **242** ), ou préférez-vous vous intéresser à la photographie (rendez-vous au **199** ) ?

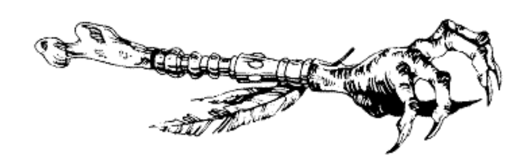
**338**

La table de chevet attire tout particulièrement votre attention. En effet, sur un plateau d'argent sont disposés du pain, de la confiture et une théière. Après avoir considéré le plateau avec attention, vous vous asseyez sur le lit, et vous vous faites un délicieux repas ! Vous ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE, et 1 point à votre total de CHANCE pour cet agréable moment. Maintenant, vous pouvez quitter la pièce (rendez-vous au **243** ).



**339**

Vous vous trouvez face à deux portes dont chacune porte un nom gravé sur une petite plaque. Devant vous se trouve la porte Asmodeus, et sur votre droite, la porte Eblis. Vous pouvez essayer d'ouvrir la première porte (rendez-vous au **154** ), ou la deuxième (rendez-vous au **125** ). Mais vous pouvez aussi suivre le passage qui tourne bientôt sur la gauche (rendez-vous au **252** ).



**340**

Vous examinez le sol tout autour de vous, mais vos mains ne rencontrent que de la paille et de la terre. Un bruit de pas traînants provenant de l'autre côté de la porte, vous rappelle tout à coup que vous allez avoir de la visite ! Rendez-vous au **263** .



**341**

A l'extrémité de la table, se trouvent quatre éprouvettes disposées dans un râtelier. Chacune d'elles est pleine d'un liquide coloré ; très certainement c'est là le résultat d'expériences. Voulez-vous prendre le risque d'avaler une petite gorgée de l'un ou l'autre des liquides ? Si oui, lequel allez-vous choisir ?

| | |
|---|---|
| Le liquide vert ? | Rendez-vous au **149** |
| Le liquide rouge ? | Rendez-vous au **274** |
| Le liquide clair ? | Rendez-vous au **256** |
| Le liquide jaune ? | Rendez-vous au **161** |

Si cette expérience vous semble trop risquée, vous pouvez examiner le contenu des tiroirs de la table (rendez-vous au **81** ), ou celui des armoires (rendez-vous au **371** ).

**342**

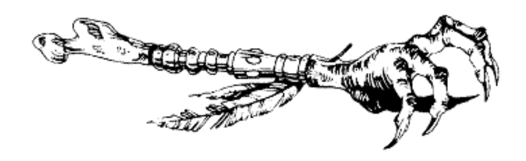
La porte n'est pas fermée à clef mais les grognements et les cavalcades que vous entendez derrière elle ne présagent rien de bon. Vous devez agir avec précaution. Allez-vous vous éloigner de cette porte et examiner le passage dans lequel vous vous trouvez (rendez-vous au **60** ) ou, au contraire, l'ouvrir à la volée et surgir dans la pièce (rendez-vous au **14** ) ?

**343**

Vous combattez les Chauves-Souris comme s'il s'agissait d'un seul adversaire.

```
CHAUVES- SOURIS     HABILETÉ : 4      ENDURANCE : 4
```

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez gravir l'escalier, et ouvrir la porte qui se trouve à son sommet (rendez-vous au **293** ), à moins que vous ne préfériez explorer la pièce dans laquelle vous vous trouvez (rendez-vous au **330** ).



**344**

La porte est fermée. Très certainement l'occupant de la pièce ne désire-t-il pas être importuné ! Allez-vous maintenant essayer d'ouvrir la porte qui se trouve dans le mur opposé (rendez-vous au **209** ), ou poursuivre votre chemin le long du passage (rendez-vous au **91** ) ?

**345**

La fenêtre éclairée est proche d'une petite porte donnant sur une cuisine. Des voix proviennent de l'intérieur de la pièce, mais vous ne pouvez apercevoir les interlocuteurs qui doivent se tenir contre le mur, hors de votre champ de vision.

*Tournez la page…*



**345** *Il semble qu'il y ait deux personnes dans la cuisine. Mais vous ne pouvez les apercevoir.*

Vous tendez l'oreille pour essayer de saisir quelques mots de la conversation. Il semble qu'il y ait deux personnes dans la cuisine, et elles parlent avec excitation : « ... Le Maître est prêt, et je commence à être impatient, car c'est la première fois que je participe à *cela*. Etes-vous vraiment sûr qu'*il* va venir ? » Une autre voix d'homme répond plus calmement : « Cette affaire m'inquiète. Elle est si jeune ! De plus, elle est arrivée ici en toute innocence. Je ne sais vraiment pas... » Les deux hommes font quelques pas dans la cuisine, et vous pouvez enfin les voir. Tous deux sont vêtus de toges blanches, et l'un est beaucoup plus jeune que l'autre. Qu'allez-vous faire : allez-vous frapper à la porte en espérant qu'ils vous laisseront entrer (rendez-vous au **207** ), ou préférez-vous rester caché pour essayer d'en apprendre davantage (rendez-vous au **68** ) ?

**346**

Comment faire pour vous enfuir? Vous devez tout d'abord revenir sur vos pas le long du balcon, puis tourner à droite. Mais allez-vous vous déplacer avec prudence, prêt à vous glisser dans l'une ou l'autre des pièces devant lesquelles vous allez passer au moindre bruit (rendez-vous au **257** ), ou allez-vous, au contraire, vous ruer vers l'escalier (rendez-vous au **132** ) ?

**347**

Le Bossu est las de votre curiosité, et il se dirige vers une porte située dans le mur de gauche. Avant de disparaître, il vous montre le passage en grommelant : « Allez tout droit, et vous arriverez à l'escalier. » Rendez-vous au **91** .

**348**

Vous vous libérez de l'oreiller, et vous sautez du lit en haletant. Était-ce seulement le fruit de votre imagination, ou la literie a-t-elle vraiment voulu vous étouffer ? De toute évidence, vous n'êtes pas le bienvenu dans cette pièce. Aussi, vous vous habillez rapidement, et vous regagnez le balcon (rendez-vous au **121** ).

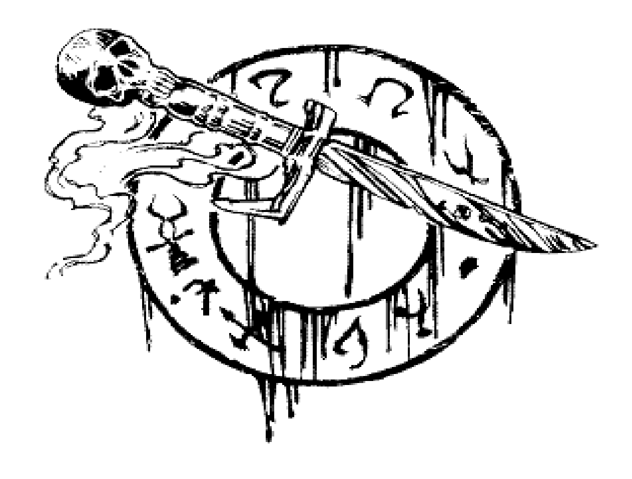


**349**

Vous patientez jusqu'à ce que la salle de réception redevienne silencieuse, puis vous traversez avec précaution le miroir. La voie est libre. Vous vous dirigez vers la porte, et vous quittez cette pièce. Rendez-vous au **131** .

**350**

Vous vous trouvez sur un balcon qui domine le hall d'entrée. Sur votre droite, ce balcon se termine sur une porte. Sur votre gauche, il longe deux portes avant d'obliquer à droite. Allez-vous prendre à droite (rendez-vous au **332** ), ou à gauche (rendez-vous au **257** ) ?



**351**

Vous vous tournez vers le majordome. Il s'arrête et fait un pas en arrière. Vous avancez vers lui : il fait alors demi-tour, et s'enfuit en contournant la table. « Franklin, hurle le Comte, attaque-le. » Le majordome sursaute nerveusement. Allez-vous le poursuivre (rendez-vous au **336** ), ou préférez-vous, pour le moment, vous désintéresser de ce couard pour vous attaquer au Comte (rendez-vous au **30** ) ?

**352**

« Lettre suivante, Orville ! » ordonne le bourreau. Orville réfléchit, puis annonce la lettre A. Écrivez votre réponse le plus rapidement possible, ou déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Rendez-vous au **57** .

**353**

La porte s'ouvre sur un vaste et agréable salon. Des braises rougeoient dans la cheminée, devant laquelle deux confortables fauteuils entourent une petite table, sur laquelle sont posés deux verres et une carafe. De grands pots où poussent des plantes, sont disposés de part et d'autre de la fenêtre, et vous remarquez une porte située non loin de celle par laquelle vous êtes entré. Allez-vous explorer le salon (rendez-vous au **119** ), essayer d'ouvrir l'autre porte (rendez-vous au **218** ), ou préférez-vous vous intéresser au contenu de la carafe (rendez-vous au **292** ) ?

**354**

Vous vous avancez vers le lit, dans lequel la vieille femme reste parfaitement immobile. Prêt à toute éventualité, vous retenez votre souffle et vous bandez vos muscles, quand soudain... *ses yeux s'ouvrent !* Et vous êtes pris de terreur en voyant son regard absent se perdre dans la pièce et en constatant, surtout, que ses yeux sont d'une couleur laiteuse... *Ses yeux n'ont pas de pupilles* ! Votre front se mouille d'une sueur glacée, et vous restez pétrifié, les bras ballants. Ajoutez 3 points à votre total de PEUR pour le choc que vous avez subi, et, si vous êtes toujours vivant, qu'allez-vous faire? Allez-vous faire demi-tour

et vous précipiter vers la porte (rendez-vous au **159** ), ou préférez-vous attendre, pour le cas où quelque chose se produirait (rendez-vous au **246** ) ?

**355**

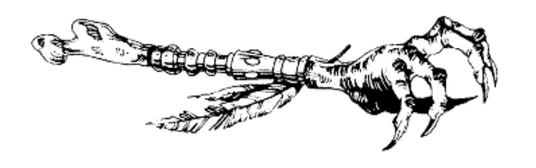
Vous tâtonnez dans l'obscurité, mais vous ne trouvez rien. Vous pouvez *tenter votre Chance* si vous le désirez. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **50** . Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au **340** . Mais vous pouvez également attendre l'arrivée de qui s'approche, pour voir si cela peut vous être d'une aide quelconque (rendez-vous au **263** ).

**356**

Vous tâtez le mur dans l'espoir d'y découvrir la trace d'un passage secret, mais vous ne remarquez rien. Alors que vous commencez à penser que vous perdez votre temps, votre main fait tomber une brique, découvrant un petit levier qui était caché derrière elle. Vous poussez le levier, et aussitôt un grondement sourd se fait entendre, provenant du mur contigu dont un grand pan commence à glisser sur le côté. Une espèce de boyau apparaît alors, dont l'orifice est suffisamment large pour que vous puissiez vous y glisser. L'obscurité est totale à l'intérieur du boyau, et vous ne pouvez rien distinguer. Allez-vous emprunter ce passage (rendez-vous au **387** ), ou préférez-vous ne pas prendre ce risque et revenir à l'escalier (rendez-vous au **293** ) ?

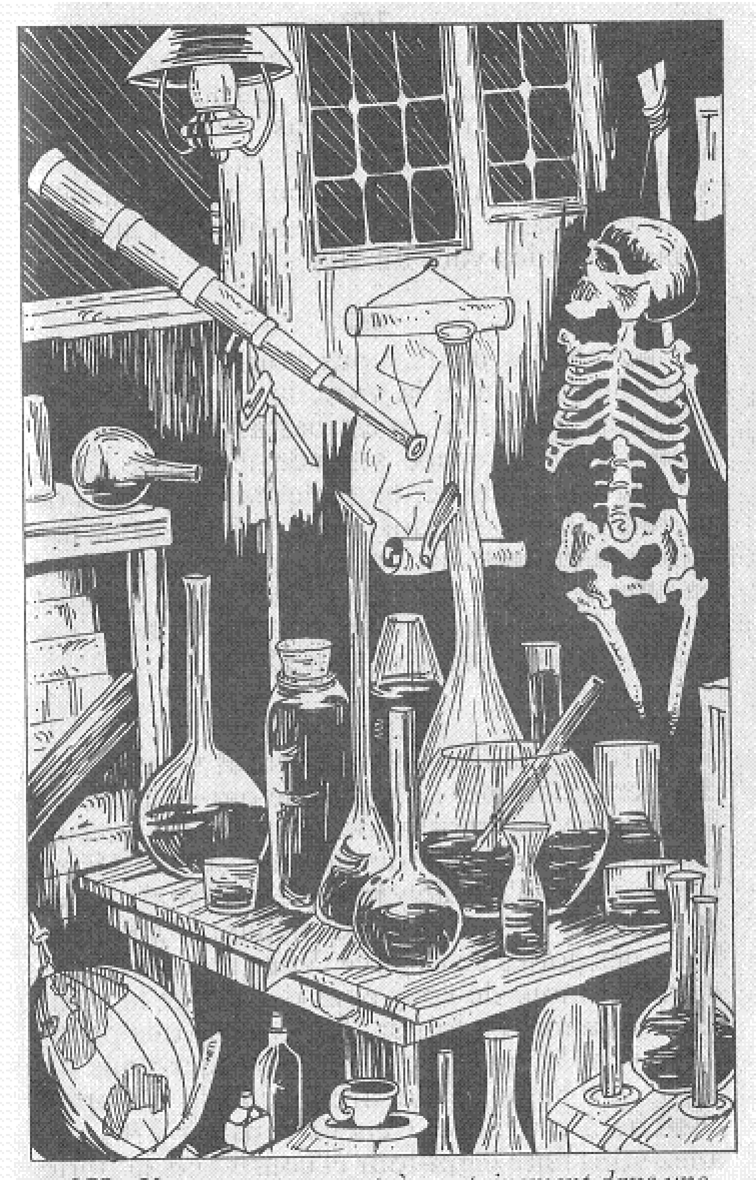
**357**

Au bout de quelques instants, la porte s'ouvre lentement. Sur le seuil se tient un homme de haute taille, vêtu d'un habit de couleur noire. Son long visage est empreint d'une solennité glacée. « Oui ? » dit-il d'un ton légèrement indigné. Vous souriez nerveusement, et vous lui expliquez la situation peu agréable qui est la vôtre. L'homme demeure impassible : « Entrez, dit-il, le Maître vous attend. Suivez-moi. » Il vous précède alors jusqu'à un vaste hall, et il vous prie de vous asseoir pendant qu'il avertit son Maître de votre arrivée. Rendez-vous au **8** .



**358**

La porte s'ouvre, et vous pénétrez dans la pièce. Très vite, vous constatez avec soulagement que bien qu'elle soit encombrée d'objets hétéroclites, personne ne s'y trouve. Vous êtes certainement dans une espèce de laboratoire, car vous pouvez voir un télescope en cuivre dirigé vers le ciel, des formules mathématiques et des tables de logarithmes épinglées sur un mur, un squelette pendu à un crochet, et une table recouverte de cornues et d'éprouvettes diverses.



358 *Vous vous trouvez très certainement dans une espèce de laboratoire.*

Certains de ces objets pourraient figurer honorablement dans un musée ! car ils datent pour le moins du siècle dernier et sont certainement de grande valeur. Vous pouvez maintenant explorer la pièce plus avant en vous rendant au **117** , ou la quitter (rendez-vous au **11** ).

**359**

Vous lui dites alors que vous n'avez aucune raison de le tuer, et il fait quelques pas en arrière, l'air perplexe. « Vous voulez dire que vous n'êtes pas l'un d'entre eux ? Vous êtes vraiment un Étranger ? » Vous hochez la tête. Une expression de joie apparaît alors sur son visage. Rendez-vous au **208** .

**360**

En serrant les dents, vous poussez vos mains prisonnières contre la vitre, la corde en avant. Le coup cependant, n'est pas assez violent, et vous devez faire une seconde tentative. Cette fois, la vitre se brise, et quelques gros éclats de verre tombent sur le sol. Mais vous ne sortez pas indemne de cette action désespérée : vous avez en effet reçu une mauvaise blessure au poignet gauche. Déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE, et rendez-vous au **317** .

**361**

Vous sortez l'ail de votre poche, et vous le tendez vers l'homme. La certitude qui se lisait sur son visage se transforme aussitôt en terreur. Comme vous l'aviez deviné, le VAMPIRE ne supporte pas l'ail. Son front se couvre de sueur et il recule vers le lit, en cherchant à atteindre l'une des portes de la pièce. Vous regardez rapidement autour de vous pour décider de la meilleure solution à adopter. Allez-vous vous précipiter vers la porte de gauche (rendez-vous au **189** ), sur la porte de droite que le Vampire cherche à atteindre, (rendez-vous au **270** ), ou allez-vous faire demi-tour et courir vers la porte par laquelle vous êtes arrivé (rendez-vous au **90** )?

**362**

Vous goûtez le liquide. C'est du vin blanc ! Vous en buvez un peu plus et il vous réconforte. La tête commence cependant à vous tourner : vous êtes pris de vertiges. Une douleur vous traverse l'estomac comme un coup de poignard et vous fait plier en deux. Il n'y a rien à faire contre cette douleur car vous avez bu du vin empoisonné ! Dans cinq minutes vous serez mort... On vous attendra longtemps à votre rendez-vous, demain matin...

**363**

Vous vous approchez de la cellule dans laquelle est enfermé l'homme chauve. « Ne perdez pas votre temps ici, vous dit-il, car vous ne pouvez nous être d'aucune aide. Notre seul désir est que vous détruisiez le démon qui règne en ces lieux avant qu'il nous tue. Mais il est peu probable que vous y parveniez parce qu'il vous faudrait vous débarrasser du Maître tout d'abord. Et il ne peut être tué que grâce au Kriss, le Poignard Malais, au cours d'un combat qui ne peut se dérouler que dans une *pièce rouge*, pour symboliser un combat se déroulant dans l'enfer même. La salle à manger du rez-de-chaussée a des murs rouges, mais sa porte est toujours soigneusement fermée. Je sais que la clef, les jours de cérémonie, est cachée derrière un miroir. Si vous pouvez trouver cette clef et si vous pouvez vous emparer du Poignard Malais, alors vous pourrez sauver le monde des événements infernaux qui se préparent dans les murs de ce Manoir. Quant à nous, nous serons certainement tous morts avant que la nuit s'achève. Aussi ne perdez pas votre temps avec nous. » Vous réfléchissez à ce que l'homme chauve vient de vous dire, et vous vous demandez s'il est préférable de partir sur-le-champ comme il vous l'a conseillé

(rendez-vous au **91** ), ou s'il vous serait plus profitable de savoir si les autres prisonniers ont quelque renseignement intéressant à vous communiquer (rendez-vous au **143** ).

**364**

Les lettres ne paraissent pas très intéressantes. Cependant l'une d'entre elles attire votre attention. Elle a été postée de l'étranger, et est rédigée à l'encre noire, d'une écriture nette. Elle est adressée au Comte de Brume, et semble le mettre en garde contre certains dangers. Elle raconte, entre autres, comment son auteur a pu échapper de justesse à une espèce d'expédition dirigée contre sa demeure et elle se termine par le post-scriptum suivant : « Je vous suggère également une précaution supplémentaire : changez le mot de passe de votre propre chambre secrète. Je sais que le mot actuel est *Tête de Bouc*. Combien d'autres le savent-il également ? Pourquoi ne pas choisir un mot qui ne vous ferait pas oublier l'avertissement d'un ami qui vous est cher ? » La lettre porte la signature d'un certain « Pravemi ». Vous la relisez pour n'en rien oublier, puis vous la remettez à sa place. Désirez-vous maintenant quitter cette pièce (rendez-vous au **218** ), ou préférez-vous vous intéresser à la figurine de bois sculptée (rendez-vous au **85** ) ?

**365**

Vous vous battez avec la force du désespoir. Mais vous êtes submergé par le trop grand nombre de ces adorateurs du Diable. Vous êtes fait prisonnier, et vous le resterez jusqu'à ce que la dague du Grand Prêtre s'enfonce dans votre poitrine. Car vous serez sa prochaine victime.

**366**

Vous revenez sur vos pas dans le couloir, jusqu'au pied de l'escalier. Le couloir se poursuit plus avant, et vous décidez de le suivre. Un peu plus loin, vous parvenez à une volée de marches. Mais la lumière est si faible que vous ne les voyez qu'à la dernière minute, et vous les dégringolez cul par-dessus tête. Vous vous recevez durement sur le sol, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au **264** .



**367**

Vous toussotez, et vous vous avancez vers l'homme qui se retourne brusquement vers vous. Il est si effrayé en vous voyant qu'il fait un bond en arrière. Vous vous excusez de lui avoir causé une telle peur, et vous lui expliquez la situation dans laquelle vous vous trouvez. Il vous regarde d'abord avec méfiance, puis il vous répond, l'air passablement rassuré : « Oui, bien sûr, je vais vous aider... euh... hum... suivez-moi. » Alors qu'il se

dirige vers la porte, vous constatez qu'il n'est pas en fait plié en deux, mais que vous avez affaire à un bossu. Vous le suivez hors de la pièce (rendez-vous au **210** ).

**368**

Vous ne trouvez rien d'intéressant dans les autres placards, et vous quittez la pièce (rendez-vous au **243** ).



**369**

Avec la plus grande attention, vous observez la poignée de la porte, prêt à accueillir comme il se doit l'être ou la *chose* qui va apparaître. La poignée tourne... puis, lentement, elle revient à sa position initiale. Le bruit de pas reprend alors, pour s'éloigner et finalement disparaître dans le couloir. En poussant un soupir de soulagement, vous vous laissez tomber sur le lit. Qu'allez-vous faire maintenant ? Allez-vous essayer de dormir quelques instants, ce qui vous ferait peut-être gagner quelques points d'ENDURANCE (rendez-vous au **262** ), allez-vous quitter la chambre, et poursuivre votre chemin dans le couloir (rendez-vous au **252** ), ou préférez-vous regagner le balcon (rendez-vous au **272** ) ?

**370**

Les Chauves-Souris vous poursuivent alors que vous remontez l'escalier du plus vite que vous pouvez. Vous en atteignez cependant le sommet sans trop de dommages, mais vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour les coupures et les griffures qu'elles vous ont faites. La lumière, qui filtre sous la porte devant laquelle vous arrivez au haut des marches, les effraye, et elles disparaissent. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte, mais agissez avec prudence ! Rendez-vous au **293** .

**371**

Vous vous dirigez vers les armoires. Les portes n'en sont pas fermées à clef, et vous les tirez. Vous les refermez aussi rapidement que vous les aviez ouvertes et, en tremblant, les mains pressées contre votre bouche pour ne pas hurler, vous reculez pas à pas vers la porte tant ce que vous avez vu vous a horrifié. Deux corps sont en effet pendus à des crocs. Deux corps qui ont dû être utilisés au cours d'une innommable expérience - récente -, car le sang s'en écoule encore, et ils semblent tièdes. Vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR et, si vous êtes toujours vivant, vous vous appuyez contre la table pour reprendre vos esprits. Rendez-vous au **385** .

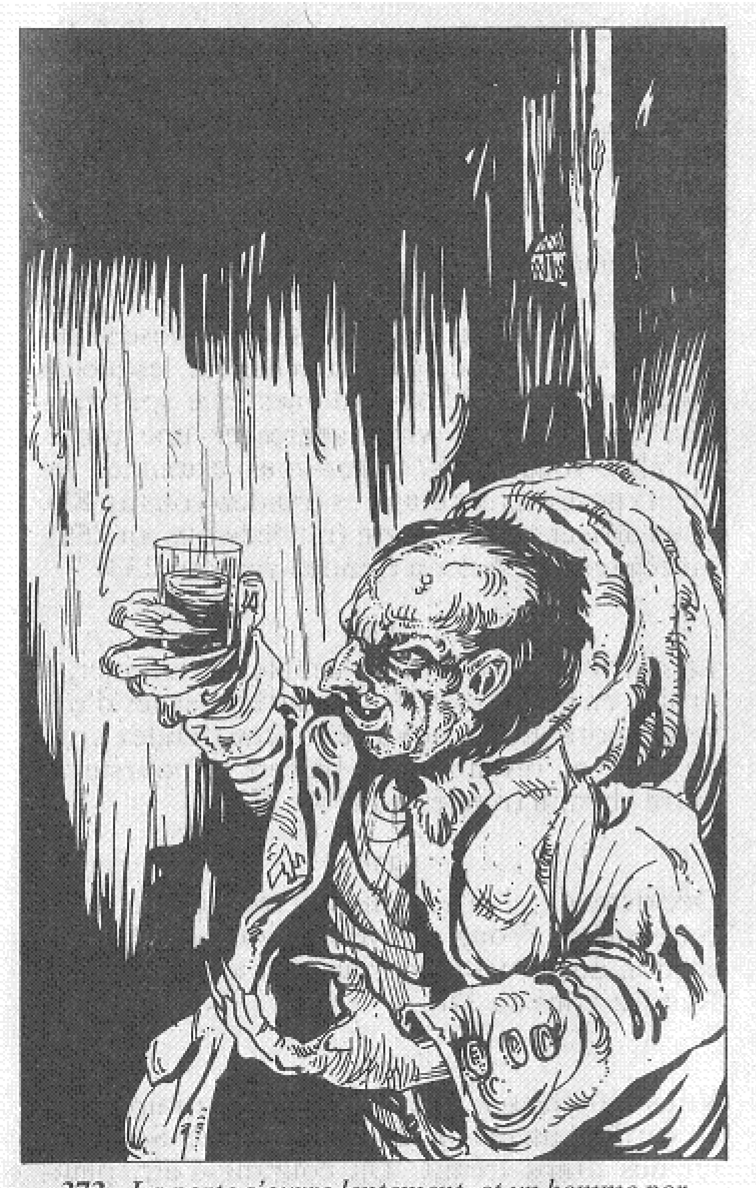
**372**

Vous vous laissez tomber sur un lit en vous demandant comment diable vous allez pouvoir vous enfuir de ce maudit Manoir. Il semble que vous soyez en sécurité dans la pièce où vous vous trouvez maintenant, et cette halte vous redonne des forces. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Mais au bout de peu de temps, votre attention est attirée par le vent qui souffle à travers les rideaux, et vous décidez de jeter un coup d'œil à la fenêtre (rendez-vous au **168** ).

**373**

La porte s'ouvre lentement, et un homme portant un verre pénètre dans la pièce en traînant les pieds.

*Tournez la page…*



373 *La porte s'ouvre lentement, et un homme portant un verre pénètre dans la pièce.*

Il semble plié en deux, et ses mouvements sont maladroits. Alors qu'il s'approche du lit, vous réalisez qu'il va bientôt se rendre compte que vous n'êtes pas là. Allez-vous vous glisser rapidement hors de la pièce, et fermer la porte derrière vous (rendez-vous au **350** ), ou préférez-vous bondir sur l'homme pour l'attaquer (rendez-vous au **399** ) ?

**374**

Vous arrivez bientôt à une bifurcation. Vous pouvez continuer à longer le balcon qui tourne sur la droite (rendez-vous au **272** ), ou prendre sur la gauche le passage qui s'ouvre devant vous (rendez-vous au **339** ).

**375**

Vous revenez devant la cheminée, et vous examinez de nouveau le bouton secret. Allez-vous le presser (rendez-vous au **392** ), ou préférez-vous quitter le salon, sans plus y prêter attention (rendez-vous au **218** ) ?

**376**

Vous jetez un coup d'œil autour de vous et, soudain, vous avez une idée. Pourquoi ne vous dissimuleriez-vous pas sous le couvre-lit? De toute façon, c'est là la seule cachette possible dans cette chambre. Si vous décidez de vous glisser sous le couvre-lit, rendez-vous au **262** . Sinon, rendez-vous au **369** .

**377**

Vous pénétrez à l'intérieur de ce qui semble être une petite resserre, et vous refermez la porte derrière vous. Des étagères sont disposées sur les murs de droite et de gauche, sur lesquelles différents objets d'usage domestique sont rangés. Face à vous, vous apercevez une porte. Qu'allez-vous faire? Allez-vous examiner les objets posés sur les étagères (rendez-vous au **83** ), vous diriger vers la porte (rendez-vous au **255** ), ou regagner le balcon (rendez-vous au **233** ) ?

**378**

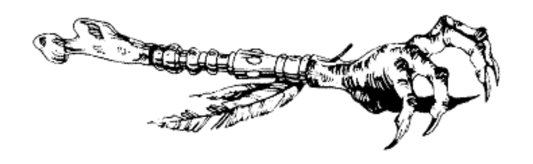
Le corridor est désert et semble se terminer, à droite, en cul-de-sac. Vous pouvez essayer d'ouvrir la porte Eblis sur votre gauche (rendez-vous au **125** ), ou revenir sur le balcon, et poursuivre votre chemin (rendez-vous au **272** ).

**379**

Décidément, il n'y a aucun traquenard dans cette pièce ! Vous pouvez maintenant tirer le cordon de sonnette pour appeler le majordome. Rendez-vous au **318** .

**380**

Vous réfléchissez à ce que vous allez faire, tout en gardant un œil prudent sur la pièce. Soudain, un des draps frémit. Un courant d'air, peut-être ? Pourtant, il semble ne pas y avoir le moindre souffle d'air dans cette pièce... Vous observez alors le drap avec attention, et vous le voyez s'élever lentement, comme s'il était tiré du plafond par une corde ! Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR et, si vous êtes toujours vivant, il va vous falloir prendre rapidement une décision. Allez-vous saisir le drap pour le tirer (rendez-vous au **70** ), ou préférez-vous vous précipiter vers la porte pour quitter cette pièce le plus rapidement possible (rendez-vous au **329** ) ?



**381**

« Très bien, dit le bourreau. Nous allons voir si vous êtes vraiment un ami du Maître. Orville, mon assistant, va choisir à plusieurs reprises une lettre de l'alphabet ; et vous devrez me donner le plus vite possible un mot concernant le Manoir commençant par la lettre choisie. Si vous mettez trop de temps pour répondre, si vous hésitez, Dirk que vous voyez là, donnera un tour de roue. Vous avez compris ? Eh bien, allons-y ! » Dès que l'assistant du bourreau aura choisi une lettre, vous écrirez sur une feuille de papier le premier mot ayant trait au Manoir, auquel vous penserez. A la fin l'épreuve, le bourreau prendra connaissance de vos réponses. Et selon ce que vous aurez écrit, il vous croira ou pas. Avez-vous un crayon et un papier? L'épreuve peut donc commencer. Rendez-vous au **38** .

**382**

Vous quittez la chambre Diabolique, et vous vous retrouvez dans le couloir étroit. Allez-vous vous diriger vers la gauche pour examiner la fenêtre (rendez-vous au **110** ), ou regagner le balcon (rendez-vous au **193** ) ?



**383**

Le combat terminé, vous soignez vos blessures en contemplant les huit corps qui gisent sur le sol, et vous secouez la tête en pensant au peu de sens de la vie. Puis vous explorez la pièce sans y découvrir le moindre objet de valeur. Mais si vous avez soif, une cruche d'eau est posée dans un coin. Probablement contient-elle l'eau destinée aux chiens. Si vous buvez l'eau de la cruche, ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE s'il est inférieur à 12. En revanche, si ce total est supérieur à 12, vous ne gagnez aucun point car vous n'aviez pas vraiment soif. Maintenant, vous pouvez quitter la pièce pour explorer le passage. Rendez-vous au **60** .

## 384

Vous saisissez un lourd volume au dos duquel est gravé un œil immense. Il ne porte aucun titre. Vous ouvrez le livre, et vous découvrez un frontispice représentant les détails minutieux d'un œil symbolique ; vous êtes totalement fasciné par cette illustration. Comme vous la regardez avec plus d'attention encore, il vous semble que sa pupille sombre brille, comme si elle était faite de verre. Puis, des formes apparaissent, et il vous semble entendre de faibles sons. Les sons que vous entendez se précisent : ce sont des cris d'agonie ! Quant aux formes... vous distinguez nettement des visages qui se tordent de douleur. Le sort des pauvres infortunés que vous devinez perdus dans l'œil vous fait frissonner de terreur, et vous ajoutez 2 points à votre total de PEUR. Si vous êtes encore en vie, vous réalisez ce qui vous arrive, et vous essayer de refermer le livre. Mais quelque chose vous oblige à continuer de regarder le frontispice. Jetez deux dés. Si le nombre que vous obtenez est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au **331** . Sinon, rendez-vous au **39** .



## 385

Soudain, vous tendez l'oreille : un bruit de pas se rapproche. Vous vous jetez dans l'ombre et vous attendez avec anxiété. Les pas s'arrêtent devant la porte, et vous entendez une conversation qui s'engage. « N'aurions-nous pas dû demander la permission au Maître ? » dit l'une des voix. « Hum, vous avez sans doute raison, répond l'autre voix, et peut-être ferions-nous mieux d'aller chercher de quoi allumer les lampes. » Vous poussez un soupir de soulagement lorsque le bruit de pas reprend et s'éloigne dans la direction par laquelle vous êtes arrivé. Vous décidez qu'il est préférable de quitter cette pièce avant que des visiteurs reviennent, et le chemin le plus sûr vous semble être à l'opposé de celui qu'ils ont pris. Si vous êtes arrivé par la gauche, rendez-vous au **229** . Si vous veniez de la droite, rendez-vous au **26** .

## 386

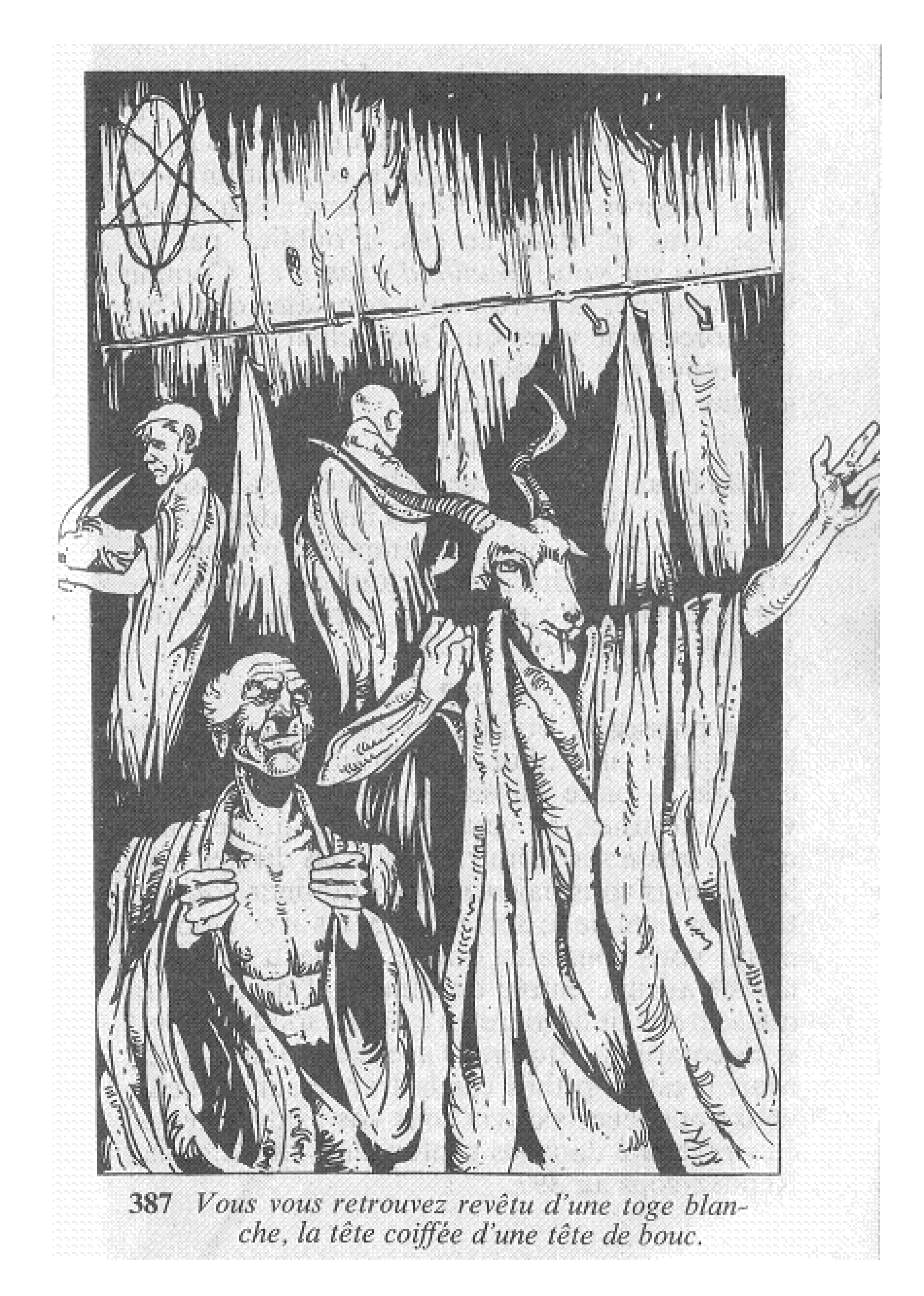
Vous vous éclaircissez la gorge, et vous poussez un cri discret : vous ne voulez attirer l'attention que d'un éventuel occupant de la pièce, et non celle de quiconque peut se trouver dans le Manoir ! Personne ne vous répond. Vous faites alors quelques pas, et vous vous prenez les pieds dans un tabouret qui vous expédie à terre... Pourtant, vous pourriez jurer qu'aucun obstacle ne se trouvait devant vous quelques secondes auparavant. Étrange ! Vous vous relevez avec des grimaces de douleur, car vous êtes tombé sur les genoux.

Cette chute vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au **290** .

**387**

Le tunnel obscur dans lequel vous venez de vous glisser n'est pas très long, et aboutit bientôt à une porte que vous poussez avec précaution. Elle s'ouvre sur une pièce déserte qui doit être une sorte d'antichambre ou de vestiaire, car vous y remarquez de nombreux vêtements, ou, plus exactement, de nombreux habits de cérémonie. En effet, trente ou quarante toges blanches sont pendues à des patères et, posés sur des étagères, vous pouvez voir des masques. De macabres masques, qui sont en fait des têtes de bouc ! Au fond de la pièce, à gauche, vous apercevez une porte. Perplexe, vous vous demandez ce que vous allez faire. Un frisson vous parcourt alors l'échiné, car le bruit que vous entendez ne vous laisse aucun doute. *Quelqu'un vient !* D'après les murmures de voix qui s'amplifient peu à peu, c'est tout un groupe de personnes qui se dirige vers la pièce où vous vous trouvez. Où vous cachez ? Vous jetez un coup d'œil autour de vous, et vous décidez de prendre le risque de vous mettre contre le mur, près de l'autre porte, afin qu'elle vous cache lorsque quelqu'un l'ouvrira. La porte ne tarde pas, en effet, à s'ouvrir sur une quarantaine de personnes bavardant et gesticulant avec excitation. Vous en profitez pour vous mêler à elles, et passer ainsi inaperçu en imitant leurs mimiques. En parlant fort, elles poussent du coude un homme qu'elles nomment Frère Meyna'ch et, d'après ce que vous pouvez comprendre, il semble que cette nuit soit pour elles de la plus grande importance. Vous continuez à les imiter, souriant, éclatant de rire même, et vous vous retrouvez finalement revêtu d'une toge blanche, une tête de bouc enfoncée sur votre propre tête !

*Tournez la page…*



387 *Vous vous retrouvez revêtu d'une toge blanche, la tête coiffée d'une tête de bouc.*

Maintenant, au milieu de vos nouveaux « compagnons » vous pouvez quitter la pièce en empruntant le chemin par où ils sont venus (rendez-vous au **122** ). Mais si vous êtes trop terrorisé pour les suivre, vous pouvez essayer de rester en arrière, tandis qu'ils disparaissent, priant le ciel pour qu'ils ne vous remarquent pas (rendez-vous au **219** ).

**388**

« Je peux répondre à votre question, dit-elle, mais à une condition : *connaissez-vous mon nom ?* » Si vous connaissez le nom de la vieille femme, vous avez noté à son côté sur votre *Feuille d'Aventure* le numéro du paragraphe auquel vous devez vous rendre maintenant. Si, en revanche, vous ignorez son nom, elle restera muette à toute question

que vous lui poserez, quel que soit le sort que vous réserverez à ses plantes. Quittez alors sa chambre et rendez-vous au **159** .

**389**

Vous marchez le long du passage qui tourne bientôt sur la droite, et vous le suivez jusqu'à ce qu'il rejoigne le balcon. Puis, vous continuez droit devant vous. Rendez-vous au **272** .

**390**

Vous donnez un coup d'épaule dans la porte qui craque et s'ouvre un peu plus, suffisamment pour vous laisser pénétrer dans la pièce. Elle est petite et nue, et il y souffle un vent froid et humide qui agite les rideaux. Une vitre est brisée, et la pluie a trempé le sol sous la fenêtre. Vous regardez autour de vous, et vous ne remarquez rien de particulier si ce n'est un morceau de corde coupée. Vous pouvez l'emporter avec vous (et dans ce cas, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Comme vous refermez la porte, vous constatez que c'est un morceau de verre qui l'empêchait de pivoter. De retour sur le balcon, vous repartez vers la gauche. Rendez-vous au **287** .

**391**

En un éclair, vous traversez la pièce, saisissez la poignée de la porte... et vous hurlez de douleur alors que vous êtes violemment projeté en arrière par la décharge électrique qui vous a traversé le bras. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au **277** .

**392**

Vous pressez le bouton, et vous entendez un léger déclic suivi d'un autre bruit provenant du coin de la pièce où se trouve l'étagère. Vous vous retournez, et vous constatez qu'un panneau a glissé sur le mur. Vous vous dirigez vers lui, et vous vous baissez pour examiner l'ouverture qui vient de se découvrir. Mais avec étonnement, vous constatez que le panneau ne dissimulait aucune entrée de tunnel, et que le mur qui se trouvait derrière lui est bien solide. Alors, vous comprenez que vous avez été pris au piège. Mais il est trop tard car la trappe sur laquelle vous vous tenez s'ouvre sous vos pieds, et vous êtes précipité dans les profondeurs du Manoir. Rendez-vous au **397** .

**393**

Le passage débouche sur une petite pièce. Et bien que l'obscurité soit pratiquement totale, vous distinguez devant vous les premières marches d'un escalier. Sur votre droite, vous remarquez un grand espace vide. Vous avancez de quelques pas, mais vous vous arrêtez net en entendant des espèces de gazouillement qui vous mettent sur vos gardes. Et tout à coup, quelque chose atterrit sur votre tête, et vous plante des griffes aiguës dans le crâne. Vous faites un bond, et vous portez la main à votre tête : vos doigts rencontrent alors un petit corps caoutchouteux, et deux ailes qui battent frénétiquement pour chercher à se dégager de vos cheveux. Des CHAUVES-SOURIS ! Elles volettent de toutes parts, et

fondent sur vous, griffes en avant. Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR pour cette peu agréable rencontre. Allez-vous :

Gravir le plus vite possible l'escalier ? Rendez-vous au **370**
Vous cacher sous l'escalier ? Rendez-vous au **320**
Combattre les Chauves-Souris ? Rendez-vous au **343**

### 394

Le feu et le cognac vous réchauffent et vous commencez à vous sentir plus à l'aise. Vous pouvez déduire 1 point de votre total de PEUR (si ce total est supérieur à zéro). Vous expliquez au Comte ce qui vous est arrivé sur la route, et vous lui demandez la permission de téléphoner au garage le plus proche. « J'ai bien peur que notre ligne téléphonique n'ait souffert de la tempête, vous répond-il. Elle sera réparée demain dans la matinée. Quoi qu'il en soit, le garagiste ne se déplacerait certainement pas à cette heure. Mais ne vous inquiétez pas. Vous êtes tout à fait le bienvenu, et vous pouvez passer la nuit ici. Demain, Franklin vous conduira à la ville. Justement, le voici. » Le majordome entre, en effet, et vous annonce que le repas est servi. Vous vous levez tous deux et vous vous dirigez vers la salle à manger. Rendez-vous au **309** .

### 395

Le vin est délicieux, et sans aucun doute s'agit-il là d'un cru exceptionnel. Après avoir dégusté un excellent potage, vous avez le choix entre deux viandes : voulez-vous goûter à l'agneau (rendez-vous au 196 ), ou au canard (rendez-vous au **115** ) ? Mais vous pouvez aussi déclarer à votre hôte qu'ayant déjà dîné, vous n'avez plus faim (rendez-vous au **244** ).

### 396

La cage est amenée au sol, et vous êtes poussé dedans. Elle est si étroite que lorsque la porte se referme sur vous, vous vous trouvez pressé contre ses barreaux. L'un des assistants du bourreau remonte alors la cage, et vous resterez ainsi suspendu jusqu'à ce que le manque de nourriture vous fasse perdre votre dernier point d'ENDURANCE. Et si la faim ne vient pas à bout de vous suffisamment vite, ce seront les crampes qui auront raison de vous. Car si vous êtes debout, vous ne pouvez ni vous étendre dans cette cage, ni même vous y asseoir. Vous pouvez donc considérer votre aventure comme terminée.

### 397

Après une chute de plusieurs mètres, vous vous enfoncez dans quelque chose de mou. Vous ajoutez 1 point à votre total de PEUR pour la frayeur que vous ressentez. Si vous êtes toujours vivant, vous *tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous vous êtes foulé le poignet, et vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Vous vous relevez, et vous constatez que vous êtes tombé sur un amas de paille mélangée à de la terre. La pièce dans laquelle vous vous trouvez est minuscule, et doit, très certainement, faire partie des caves

du Manoir. Vous pouvez y distinguer une porte vers laquelle vous allez vous diriger lorsque, soudain, vous entendez un bruit de pas traînants s'en approcher ! Qu'allez-vous faire ? Allez-vous vous mettre dos au mur, de telle sorte que la porte vous dissimule lorsqu'elle s'ouvrira (rendez-vous au **6** ), ou préférez-vous essayer de trouver dans cette pièce, une arme qui pourrait vous être utile pour vous défendre (rendez-vous au **355** ) ?

**398**

L'escalier est très sombre. Vous descendez les marches une à une en essayant de distinguer la suivante. Tout à coup, vos pieds glissent et vous perdez l'équilibre. Vous dégringolez le long de l'escalier pour finalement atterrir brutalement à ses pieds. Cette chute vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE, et si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au **264** .

**399**

Votre visiteur est un BOSSU, et il est autant surpris qu'effrayé de vous voir bondir sur lui.

`BOSSU        HABILETÉ: 7     ENDURANCE : 7`

Dès que le total d'ENDURANCE de ce Bossu ne sera plus que de 4 (ou moins), rendez-vous au **220** .

**400**

Lorsque vous lui donnez le coup de grâce, la créature pousse un cri effroyable en s'abattant sur la table. Dans un dernier sursaut, ses bras accrochent le candélabre dont les bougies s'éparpillent sur le sol. Un hurlement s'élève alors derrière vous, et en vous retournant dans l'instant, vous voyez votre deuxième adversaire, que vous aviez totalement oublié, sauter par-dessus la table et serrer le monstre contre sa poitrine en sanglotant. Malgré la pitié qu'il vous inspire, vous savez qu'il faut vous débarrasser du Comte également. Mais vous n'avez pas le temps de vous apitoyer sur son sort car quelque chose de beaucoup plus grave attire votre attention : une des bougies a roulé sur le sol jusqu'aux lourdes tentures qui, maintenant, commencent à prendre feu... vous devez sortir de ce Manoir, et vite ! La fumée a totalement envahi la salle à manger lorsque vous atteignez la porte du Manoir, et les flammes semblent vous poursuivre alors que vous dévalez les marches menant au porche. Arrivé dans l'allée, vous vous retournez : le feu, maintenant dévore le Manoir, dont bientôt il ne restera plus que des cendres.

*Tournez la page…*



**400** *Le feu maintenant dévore le Manoir dont, bientôt, il ne restera plus que des cendres.*

Une fin tout à fait digne de ce Manoir de l'Enfer, pensez-vous. Mais où, diable, allez-vous pouvoir trouver un garage ouvert à cette heure de la nuit ?...

